NUMERO 1, OTTOBRE 2007

Bauman: "È seconda liquidità"

Vite^{2}, l'avatar va in onda

UNA SIM IN SALOTTO

VirtualLife, il mondo oltre SL che piace alla Ue

Per gli arbitrati giudici in pixel

PA, telelavoro con i virtual worlds

SOMMARIO

Cosa è Second Life

Second Life (SL) è un mondo virtuale lanciato, dal 2003, dalla Linden Lab di San Francisco.
La piattaforma si serve di internet per permettere ai browser (Win, Mac e Linux) – tutti scaricabili gratuitamente da secondlife.com – di connettersi alla Second Life Grid, l'infrastruttura tecnologica su cui si poggia SL. Attraverso questo client open source i "residenti" possono entrare in world, ovvero nell'ambiente a 3D di SL. Ogni utente assume un'identità, rappresentata da un avatar (cioè un personaggio nel quale si cala), cui sono riconosciute svariate capacità. Le più note sono: cambiare aspetto, costruire o possedere edifici ed oggetti (anche programmabili con script), acquistare e vendere proprietà con una valuta virtuale – i Linden $, convertibili con dollari "reali" – che sono utilizzati anche come compenso per chi lavora "dentro" questa economia virtuale. A differenza dei videogame online – cui talora viene assimilata – Second Life non ha uno scopo, un obiettivo finale da raggiungere, ma si presenta come piattaforma per una nutrita serie di applicazioni: collaborazione in ambiente immersivo, ottimizzazione del commercio virtuale, formazione ed insegnamento, sperimentazione artistica, culturale ed architettonica, intrattenimento, divulgazione e creazione di reti sociali e politiche. In pratica questo mondo parallelo è "costruito" dai suoi abitanti. L'accesso è possibile in due forme: abbonamento basic (gratuito) e premium, a pagamento, che permette di possedere della terra virtuale (sulle regioni dette sim – da simulator – o in mainland, il continente). Ad agosto – ultimo dato ufficiale disponibile – i residenti "unici" erano 6.164.951 (mentre se si contano gli avatar di riserva, utilizzati per fare il backup degli oggetti posseduti, ai primi di ottobre gli account erano oltre i 9 milioni e 700 mila). L'Italia è settima al mondo per numero di residenti "attivi" e nona per ore di utilizzo.

Direttore responsabile
Paolo Maggioli

In redazione
Asya Masala
asyamasala@2litaliaworld.it
Eddie Tower
eddietower@2litaliaworld.it
ilfritz McMillan
ilfritzmcmillan@2litaliaworld.it

Hanno collaborato
Tracy Kagekiyo, Koala Koba, Josey Trautman, Amrita Kamachi, Ugobaldo Allen, Rachele Tedeschi

Progetto grafico
Atreyu Otsuka

Pubblicità
Publimaggioli
Concessionaria di pubblicità del Gruppo Maggioli
Via Del Carpino, 8 - 47822 Santarcangelo di Romagna (RN)
Tel. 0541 628439-628427 Fax 0541 624887
E-mail: publimaggioli@maggioli.it
Sito web: www.publimaggioli.it

Amministrazione e diffusione:
Maggioli Editore
presso c.p.o. Rimini
via Coriano, 58 – 47900 Rimini
tel. 0541 628111 fax 0541 622100
Maggioli Editore è un marchio Maggioli Spa
Filiali:
Milano – via F. Albani, 21 – 20149 Milano
tel. 02 48545811 fax 02 48517108
Bologna – via Caprarie, 1 – 40124 Bologna
tel. 051 229439-228676 fax 051 262036
Roma – via Dandolo, 19 – 00153 Roma
tel. 06 5896600-58301292 fax 06 5882342

Maggioli Spa
Azienda con Sistema
Qualità certificato ISO 9001:2000
Iscritta al registro
operatori della comunicazione
Registrazione presso il Tribunale di Rimini
23 gennaio 2007, n. 2/2007

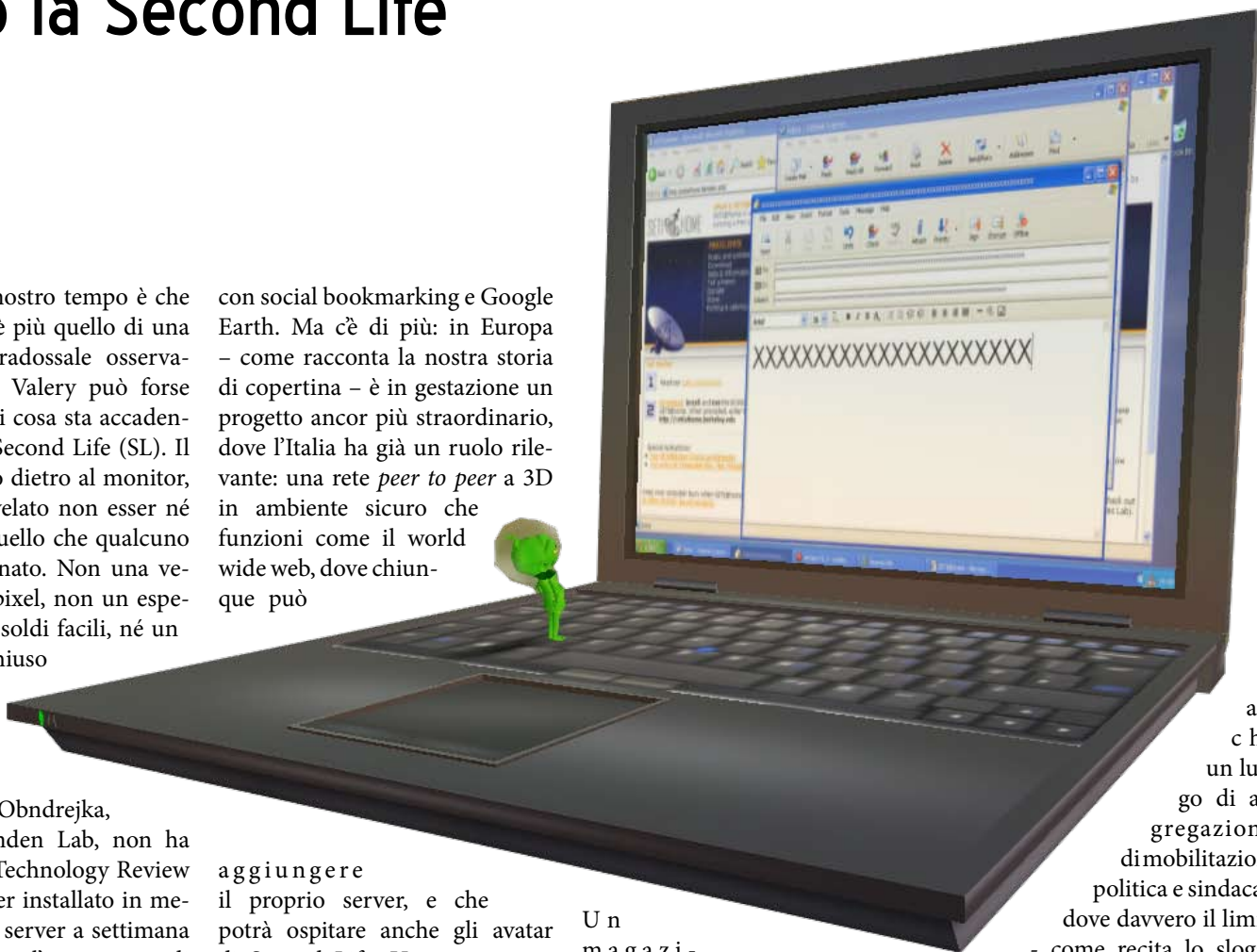
www.2litaliaworld.it
redazione@2litaliaworld.it

Dopo la Second Life

«Il guaio del nostro tempo è che il futuro non è più quello di una volta». La paradossale osservazione di Paul Valery può forse dare un'idea di cosa sta accadendo intorno a Second Life (SL). Il Nuovo Mondo dietro al monitor, infatti, si è rivelato non esser né poter essere quello che qualcuno aveva immaginato. Non una vetrina fatta di pixel, non un espediente per far soldi facili, né un business chiuso all'interno di un *walled garden*, un giardino recintato. Cory Obndrejka, CIO della Linden Lab, non ha nascosto alla Technology Review del MIT di aver installato in media più di 120 server a settimana per fronteggiare l'incremento di oggetti e land. Una cifra impressionante. Ed ora l'azienda creatrice della piattaforma di realtà artificiale si ritrova a dover auspicare la nascita - ma fuori dalla propria webfarm - di tante altre SL indipendenti da collegare alla grid, la rete nata a San Francisco nel 2003.

L'apertura all'interoperabilità grazie ad un accordo con IBM – preceduta da esperimenti spontanei di sim "fatte in casa" dai profeti dell'open source – arriva in un momento in cui si accavallano gli annunci che un altro mondo (virtuale) è possibile. È bastato infatti un avviso nella bacheca dell'Arizona State University circa un test tra studenti per scatenare una ridda di voci su MyWorld, la non ancora confermata e misteriosa "Second Life" di Google, ibridata con social bookmarking e Google Earth. Ma c'è di più: in Europa – come racconta la nostra storia di copertina – è in gestazione un progetto ancor più straordinario, dove l'Italia ha già un ruolo rilevante: una rete *peer to peer* a 3D in ambiente sicuro che funzioni come il world wide web, dove chiunque può aggiungere il proprio server, e che potrà ospitare anche gli avatar di Second Life. Un passo verso quell'*interverse* che connetterà numerosi *intraverse* locali (un po' come internet e le intranet), di cui ha scritto Wad Roush sulla rivista del MIT di Boston.

Il mondo virtuale nato per l'intrattenimento, la socializzazione e le economie virtuali diventerà dunque sempre più uno strumento di produttività (Formez, ad esempio, lo userà per sperimentare il telelavoro), di creatività sperimentale (architetture virtuali e reali che tendono ad avvicinarsi), di formazione (come nelle lingue), rendendo palpabile un'intuizione che è alla base della formula editoriale di 2L Italia, rivista edita a partire da questo numero dalla Maggioli: la prima e la seconda vita non sono distinte, bensì osmoticamente comunicanti, in grado di potenziarsi reciprocamente. Un magazine sul metaverso deve cercare di far da "ponte", raccontando le realtà multiple da questo nuovo punto di vista, parlando anche a chi si avvicina per la prima volta a quella che qualcuno ha profetizzato come un'allucinazione consensuale. D'altro canto gli scenari futuri prevedono quattro forme di vita virtuale che, di fatto, sono già presenti nella vita di tutti i giorni: i *virtual worlds* (equivalenti alla fiction), i *mirror worlds* (le riproduzioni del reale), il *lifelogging* (le esistenze archiviate su supporto informatico) e le realtà aumentate, come ad esempio quelle sovrabbondanti di informazioni sui luoghi dove ti trovi dei navigatori GPS.

La Seconda Vita è però come una cellula totipotente, in grado di trasformarsi in qualunque cosa. È anche un luogo di aggregazione, di mobilitazione politica e sindacale dove davvero il limite - come recita lo slogan di SL - è l'immaginazione (vedi lo sciopero planetario dei dipendenti IBM). Ma è anche una dimensione dove la liquidità della Real Life si riproduce - come nota Zygmunt Baumann in questo numero - nella precarietà della SL. La realtà virtuale - per una singolare coincidenza - è associata alla metafora dell'immersione, lo spazio simulato ha una densità simile a quella di una massa d'acqua, di una materia liquida. Una mutevolezza che riguarda anche le relazioni e le storie che dentro di essa si producono e che - da cronisti - ci ritroviamo a raccontare.

Avere una sim in salotto

La Ue “benedice” VirtualLife, risposta a SL che funzionerà come il web

di **Eddie Tower**

Potremo avere una sim nel salotto buono. Proprio così: un’isoletta virtuale a 3D, del tutto autonoma da Second Life (SL), che vivrà dietro il monitor del nostro computer di casa. Potrà essere un “simulatore anarchico” oppure un *zone server* inserito in una “nazione” di un metamondo governato da una vera e propria Costituzione, scritta dai raffinati giuristi dell’Università di Gottinga. Il pc sarà connesso ad una rete *peer to peer* (come quella che, ad esempio, fa funzionare *Skype*), in un ambiente collaborativo “sicuro” anche in termini di comunicazioni, pensato per l’intrattenimeno ed il business. Un sistema, insomma, in grado di permettere a chiunque scarichi una copia del software di aggiungere la propria land al mondo virtuale. Imprese ed enti pubblici inclusi, ovviamente. Non più dunque una piattaforma chiusa, come è oggi SL, ma un sistema a rizoma – esattamente come il world wide web – capace però di offrire interoperabilità perfino con il metaverso della Linden Lab.

È questa la rivoluzionaria prospettiva di “VirtualLife”, un progetto da 3,3 milioni di euro che – prestando fede alle prime indiscrezioni – avrebbe alte probabilità di essere finanziato fino ad un massimo di circa 2,5 dall’Unione europea. Il piano ha già ottenuto una valutazione positiva da parte dei tecnici di Bruxelles nell’ambito degli obiettivi “ICT-2007.1.5: Networked Media” e “ICT-2007.1.4: Secure, Dependable and Trusted Infrastructures” del programma quadro FP7. Il “bello” è che il progetto è coordinato da un’azienda italiana, la Nergāl di Roma (una spinoff dell’Istituto Nazionale di Fisica Nucleare) e vede la partecipazione di Virtual Italian Parks (creatrice della celeberrima Parioli su SL), di Digital Video (produttore di software per la creazione di cartoon della Tiburtina Valley) e di Panebarco & C. di Ravenna (sviluppatrice di prodotti per il multimediale). Nel “VirtualLife consortium” figurano anche l’estone Cybernetica Aktsiaselts, la rumena Geumacs Consulting, l’Università di Vilnius in Lituania, la francese Tavae e l’Università tedesca di Gottinga. «Il progetto – precisa Simone Cabasino, presidente di Nergāl – è in fase di negoziazione. La Commissione europea, secondo una procedura normale in questi casi, sta adesso acquisendo le informazioni di rito circa le società del consorzio per definire i dettagli del contratto». Poi sarà la volta della fase di stipula. In ogni caso il progetto ha già manifestato il pregio di aver rinvenuto una strada alternativa (e percorribile) per lo sviluppo dei *virtual worlds*. La tabella di marcia prevede 36 mesi di lavoro dal via libera Ue.

IM Un avatar in grado di passare da un mondo all’altro, portandosi dietro i propri dati. Il 10 ottobre IBM e Linden Lab (LL) hanno annunciato a San Jose in California di lavorare assieme per questo risultato. Focalizzeranno prima dove vi è maggior domanda di interoperabilità, poi cercheranno standard di dialogo tra piattaforme diverse. Un obiettivo che il 13 settembre si era già posto – ma inworld – l’Architecture Working Group a Hippotropolis. Scopo? Accomunare Linden, soggetti esterni e community. In Italia l’Enea, per conto proprio, lavora per riprodurre server SL ed avviare siti 3D che si “aprano” come quelli web. La visione futuristica della LL è però fornita da Zero Linden: «Vediamo regioni che girano su simulatori alternativi open source. Vediamo web services che permettono alla gente di costruire dei mix tra SL ed il web (e a questo pare punti Google con il suo MyWorld – ndr). Vediamo organizzazioni in condizione di integrare i loro membri e gli avatars dei loro membri. È questa la visione della futura grid di SL che vogliamo sviluppare».

Quell’avatar è un robot

Ben Goertzel, leader e fondatore nel 2001 di “Novamente”, presenta alla Virtual World Conference di San Jose - in programma questo mese - un nuovo progetto di agente virtuale per il metaverso in collaborazione con “The Electric Sheep Company” (Sheep Island 128,128,0), azienda leader nelle applicazioni per SL. “Novamente”, azienda di San Francisco con ufficio di sviluppo a Washington, ha creato un software che “apprende” tenendo d’occhio i residenti negli ambienti immersivi a 3D. In pratica si tratta di applicazioni di intelligenza artificiale che, una volta dotate di un “corpo” (presto neonati e pappagalli), potranno muoversi autonomamente all’interno dei mondi virtuali “inventando” soluzioni diverse come se ragionassero da soli. Il server anima cani e conigli - presto in vendita - del tutto in pixel (Novamente Virtual Pets - NVP) ed anche umanoidi basati su uno scheletro(Novamente Virtual Twins - NVT). Il server che li gestisce è studiato per applicazioni per mondi virtuali, MMOG, giochi ed addestramento in simulazione e possiede un particolare livello di intelligenza che include memoria, ragionamento e capacità di apprendere.

➜

"VirtualLife" punta dunque a divenire una nuova forma di organizzazione virtuale, che segni la transizione dagli attuali Virtual Worlds centralizzati ad una organizzazione civica, regolata da un comune *jus gentium*, attraverso un ambiente di realtà virtuale immersivo, a 3D e di elevata qualità. Non più una sorta di Signoria, ma un sistema giuridico formale con tanto di corte di giustizia composta da umani ed un sistema economico "messo in sicurezza" dove i residenti possono creare e svolgere le loro attività. Ma sarà anche possibile – chiariscono gli ideatori del progetto – fare il download dal Nation Server di una piattaforma "anarchica", al di fuori di tale organizzazione sovranazionale, dove insediare la propria città ideale, una distopìa tridimensionale o quel che si preferisce.

kaiser Antonelli

Tutto ciò non significherà, però, la creazione di un concorrente in grado di cancellare Second Life: il client – il browser, come lo chiamano invece alla Linden Lab – potrà essere compatibile per entrambi i mondi, quello di San Francisco e questo di VirtualLife. «Pensiamo al concetto di passaporto – spiega Cabasino, in SL kaiser Antonelli – Se possiedi un avatar di Second Life è teoricamente possibile creare un sistema per permettergli di passare in VirtualLife mantenendo tale identità». Più serie difficoltà, ma nei rapporti "internazionali" con il gestore di SL, potrebbero nascere per creare un sistema di cambio dei L$, la moneta virtuale coniata dai Linden, o – in termini di operazioni tecniche cper utenti poco esperti per portarsi al seguito la valigia dell'*inventory* (il contenitore degli oggetti, abiti e strumenti accumulati nel metaverso lindeniano).

I pioneri della SL in casa

Sei italiani provano il server open source "esterno" a Linden

Una Second Life "fatta in casa" è già possibile. Due server, ad onor del vero, girano all'Enea. Ma ad utilizzarla in ambiente "domestico", fuori dai grandi laboratori, ci ha provato un manipolo di sei coraggiosi sperimentatori italiani, "trascinati" da Opensource Obscure, animatore di interessanti iniziative "a codice aperto" sull'isola di Vulcano. Obscure ha montato su un suo pc una versione di "OpenSim", il server che una libera comunità di sviluppatori, sparsa per il mondo e con la quale è in contatto via IRC, sta scrivendo per generare un metaverso compatibile con il browser della Linden. E così sabato 9 settembre – data "storica" perché primo test pubblico dei pionieri "amatoriali" italiani – in quattro o cinque, dopo aver creato un'apposita icona sui desktop, si sono collegati al computer di Opensource. Ha funzionato? «Sì, ha funzionato. Tenendo però conto dei limiti di OpenSim: per esempio non c'è la "fisica". Siamo rimasti lì per un po', a volte qualcuno crashava… ma sai, siamo tutti abituati» ride riferendosi agli stop & go di SL. Certo per ora non è il massimo: una sola isola, con un difficile terraforming, avatar di test, niente inventario, scarsa mobilità. Si può "costruire" ma non caricare texture o redigere script. Ma perché allora sperimentare la piattaforma?«Se la banda me lo permetterà metterò probabilmente in piedi un "serverino" – annuncia Opensource Obscure – A livello individuale ha sicuramente un futuro e lo ha a livello diciamo pubblico, nei termini già definiti da Philip Linden quando ne ha accennato alla Slcc (Second Life Community Convention, tenutasi dal 24 al 26 agosto a Chicago – ndr), anche se non ha direttamente citato OpenSim: aziende che siano "affidabili" secondo Linden Lab potranno agganciare dentro Second Life i loro server. Ah, pagando». Secondo Opensource OpenSim, quando maturo, potrebbe essere usato da aziende che venderanno terreno, ma anche da università ed associazioni. Ed un uso "privato"? «Il web è comodo perché con il mio browser passo da una pagina che sta nelle serverfarm di Google a una che sta a casa di tuo zio, diciamo». Il teletrasporto fa tutto sommato la stessa cosa. «Ecco questa è una parte della questione: in futuro sarà possibile spostarsi da un sim all'altro fuori e dentro SL? Non si sa». Ma la strada per l'interconnessione tra "mondi" sembra ormai intrapresa, tanto dai volontari dell'opensource che dalle grandi aziende.

Ed. To.

Opensource Obscure

Muoversi con il pensiero

La roadmap della Linden Lab per lo sviluppo del viewer prevede ora un potenziamento delle funzioni di ricerca. Se da un lato IBM sta sviluppando "Accessibility Virtual World", un sistema che "descriverà" SL ai non vedenti, c'è chi - a proposito di mondi virtuali - fa sperimentazioni che potrebbero rappresentare un'interfaccia ben al di là delle consuete periferiche di un pc. Un team angloaustriaco dell'Università di Graz e la University College London ha diffuso, a giugno, un filmato dove un paraplegico usa il pensiero per navigare in un virtual world. La notizia, riportata da *New Scientist*, riferisce di elettrodi applicati alla testa, di un elettroencefalogramma e di un sistema che si addestra a riconoscere quali impulsi si accompagnano con l'idea di camminare in avanti, di alzare il braccio destro o quello sinistro. Nessun casco (hud) montato sulla testa, ma soltanto la presenza del disabile all'interno di una stanza con pareti sostituite da giganteschi display.Il sistema dopo un po' di addestramento ha risposto alle sollecitazioni provenienti dal paraplegico. La squadra di sviluppo appartiene al consorzio europeo PRESENCCIA, in cui figura con altri progetti anche la Scuola Superiore S. Anna di Pisa.

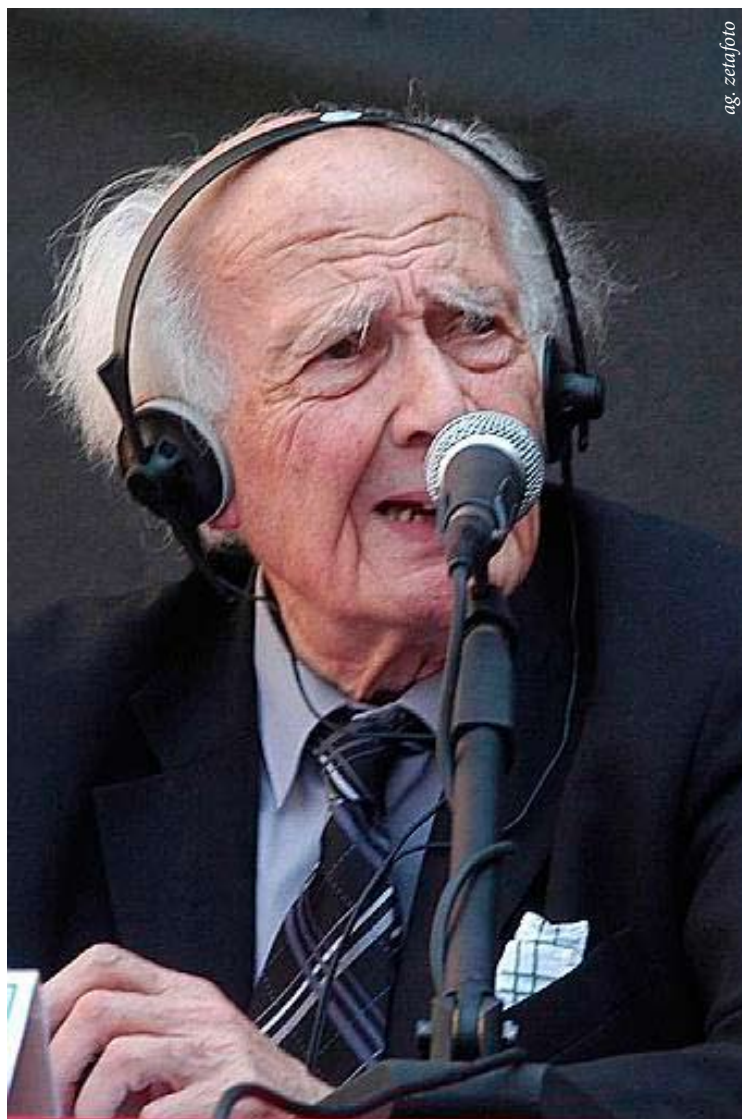
Second Life prende voce

Dal 2 agosto scorso Second Life "parla". In realtà la funzione "voice" era già attiva nella grid beta da marzo scorso. Ma ora la vita a 3D sembra destinata a cambiare in tutte le land abilitate al nuovo servizio. Tra opposte reazioni com'era prevedibile: c'è chi non sopporta il chiacchiericcio, magari di quanti non si accorgono che le onde rosse sopra la testa indicano un tono troppo elevato, e chi invece - sotto l'ala dei Linden Lab - ha organizzato un Voice Mentors Group per promuovere l'uso del parlato. Le escort - ad onor del vero - hanno ora un'opportunità "commerciale" in più, ma diventa davvero difficile gestire un avatar di sesso opposto a quello posseduto in RL. Gli italiani, poi, internazionalmente riconosciuti come grandi gesticolatori, possono sentirsi "limitati". Nella cartella della Library chiamata Gesture ci sono tre sole "Speech Gestures" da trascinare sopra l'avatar così da permettergli di muoversi "coerentemente" con la voce bassa, media o alta. Forse un po' esigue, ma ci si può organizzare con quel che offre il mercato dei freebies in termini di script. Anche la Teen Grid è completamente servita dalla voce.

Bauman: “Anche la Seconda Vita è liquida”

Il sociologo vede in SL una manifestazione della precarietà moderna

di Asya Masala

Nell’etere fluido del web e della “modernità liquida” del “capitalismo leggero” – come lo ha definito lo stesso Zygmunt Bauman – sono venuti meno quei rigidi punti di riferimento tipici del precedente “capitalismo pesante”. Oggi tutto si rinnova evolvendo secondo un’idea di progresso che implica essa stessa una condizione di precarietà estesa. Il mondo fluido muta in ragione del sistema di interconnessioni che lo caratterizza, conducendo l’individuo a scegliere fra un’infinita apparente gamma di possibilità che ha il “dolce sapore della libertà di poter diventare chiunque”.
«Second Life, in questo senso, è un perfetto simbolo di come oggi si possano “spremere” diverse vite in una sola e di come si viva una vita che sempre ricomincia attraverso la costruzione di seconde possibilità – dichiara a 2L ITALIA il celebre pensatore – Se pensiamo alla precarietà delle attuali generazioni assistiamo ad una vita “spremuta” che non coincide o non si manifesta esclusivamente in internet o in Second Life ma, soprattutto, nella realtà delle condizioni umane attuali». L’instabilità è peculiare del nostro tempo e «l’individualismo è la sua ideologia».
Tocca allora ai singoli “decidere a quale dei molti fluttuanti e seducenti fini a portata di mano dare priorità” – ha sostenuto Bauman in “Modernità liquida” – “tocca all’individuo scoprire cosa è capace di fare, portare tale capacità al limite estremo e scegliere i fini a cui tale capacità può essere meglio applicata”. «Parlare di internet è come “profetizzare”, perché cambia troppo rapidamente: il numero dei blog cresce esponenzialmente e le connessioni si moltiplicano – spiega – è un fenomeno sostanzialmente incontrollato e come tale imprevedibile. La tendenza principale sarebbe quella di riuscire a capire quale è il nuovo tipo di relazione e soprattutto il nuovo tipo d’impegno socializzante che internet porta avanti poiché nel mondo liquido è molto importante avere un punto fermo, ovvero una persona su cui contare in caso di “cattiva sorte”. Internet è un’arma a doppio taglio perché non garantisce questo aspetto pur consentendo d’interagire con molte più persone – continua – questa rapidità del “conoscersi” porta da un lato a essere attratti dalla possibilità di creare dei nuovi e rapidi legami stabili, ma contemporaneamente rende timorosi perché non si sa chi ci si può trovare di fronte in quanto davanti al gioco sullo schermo siamo soli e non c’è una seria interazione». Tocca all’individuo, per dirla con le parole di Bauman, “trasformare l’imprevisto in divertimento”.

ag. zetafoto

Un grande pensatore

Zygmunt Bauman, nato a Poznan in Polonia il 19 novembre 1925, è uno dei massimi pensatori contemporanei. Fuggito nel 1939 con la famiglia in URSS per sfuggire alla persecuzione contro gli ebrei, combatté come volontario contro i nazisti.Nel 1954 diventa lettore alla facoltà di Scienze sociali dell’Università di Varsavia. Durante una permanenza alla London School of Economics, preparò la sua maggiore dissertazione sul socialismo britannico pubblicata nel 1959. Vicino alla dottrina marxista ufficiale, si avvicinò poi ad Antonio Gramsci ed a Georg Simmel. In disgrazia con il regime comunista nel marzo del 1968 emigrò in Israele dove ha insegnato all’Università di Tel Aviv. Dal 1971 al 1990 è stato professore di Sociologia all’Università di Leeds. Una delle opere più celebri è “Modernità liquida” (Laterza, 2002), metafora per descrivere la fase della nostra modernità che suona a epitaffio di un modo stabilizzato e rassicurante di sentirsi nel mondo. Autore molto prolifico ha scritto di recente tra gli altri “Amore liquido” (2003), “Vite di scarto”(2005), “Vita liquida”(2006), “Il Disagio della postmodernità” (2007), “Homo Consumens – Lo sciame inquieto”(2007).

Formez, telelavoratori avatar

Flamment: "Sperimentiamo soluzioni per la pubblica amministrazione"

Il Formez cambierà sede. Il centro formazione e studi – di proprietà di Funzione Pubblica, Anci, Upi ed Uncem – ha in programma di lasciare la sede di via Salaria per trasferirsi in zona Nomentana, sempre a Roma. Ma per almeno sette o otto dipendenti c'è in vista un altro "trasloco": porteranno virtualmente le loro scrivanie sull'isola di Rason (36, 148, 22), negli uffici virtuali di Second Life. L'edificio è ampio, a tre piani, supporta la *voice* ed avrà un'area protetta da esploratori e curiosi per far lavorare "in pace" gli impiegati del Formez. La struttura è stata realizzata da web-3d (Experience 133,52,28), una partnership Nergal e Panebarco.
Si tratta di un esperimento rivoluzionario per la Pubblica Amministrazione quello che tenterà Formez: combinare il telelavoro con una "presenza fisica" attraverso degli avatar in ambiente a 3D. Il lavoro a distanza implica che i documenti cartacei siano dematerializzati, il protocollo informatizzato e si usi la firma digitale. Tutte cose "normali" in una postazione di telelavoro fuori sede, magari "a casa" del dipendente. La novità è data dall'introduzione dell'esperienza del rapporto interpersonale, quello che si sente mancare in ogni forma di lavoro a distanza, attraverso una *presence* a tre dimensioni. Insomma niente macchinetta del caffé o riunione in ufficio per incontrarsi con i colleghi, ci si vedrà tra avatar.
«La realtà virtuale – annuncia il presidente del Formez, Carlo Flamment – ci permetterà di tentare la collaborazione a distanza tra uffici della stessa amministrazione che operano in fasce orarie diverse. Crediamo che questa sperimentazione possa tornare utile a quegli enti, ad esempio, che abbiano un eccesso di risorse umane in alcuni settori e poche in altri e per ragioni logistiche non possano far ricorso alla mobilità». Un aspetto questo dell'innovazione attraverso le tecnologie particolarmente a cuore al Ministro Nicolais, cui il progetto è stato presentato agli inizi di settembre. Il traguardo cui punta l'azienda è – a detta del presidente – è portare anche fino a quaranta lavoratori in SL (o in un virtual world), se la soluzione si rivelerà utile ed efficiente.
Il progetto di Formez punta, ovviamente, anche all'e-learning, tradizionale campo di azione della società. Le applicazioni sono vaste, specie se si pensa che il centro è presente in venti

"Mercoledì del lavoro" con gli avatar disoccupati

Tra i programmi c'è anche la trasposizione del mercoledì del lavoro, l'appuntamento con i disoccupati promosso assieme alla Camera di Commercio di Reggio Emilia e Bologna per informarli sulle opportunità occupazionali. L'Ifoa, il centro di formazione e servizi delle Camere di Commercio dell'Emilia Romagna, vuol tentare la carta della formazione "tridimensionale". L'organizzazione ha progettato di aprire una sede virtuale con sala conferenze e punti informativi. L'obiettivo è sì quello di informare gli avatar dei master promossi da Ifoa, ma anche di attivare sessioni formative a 3D con videproiezioni.

Recruiting con corso per gli aspiranti newbie

Colloqui di lavoro per la RL in Second Life di Accenture, EMC, GE Money, eBay, HP, Microsoft, Sodexho ed U.S. Cellular. Due appuntamenti da tre giorni ciascuno sulla TMP Island (TMP Worldwide 179, 79, 25) , con una fase di training iniziale all'uso di SL. Successivamente – grazie ai telehub – i candidati venivano trasferiti per il primo contatto nell'isola dei "cacciatori di teste": 872 candidati registrati,750 richieste di intervista e 144 job seekers intervistati. Gli ambiti professionali prediletti: servizi finanziari, information technology, telecomunicazioni, vendite e management.

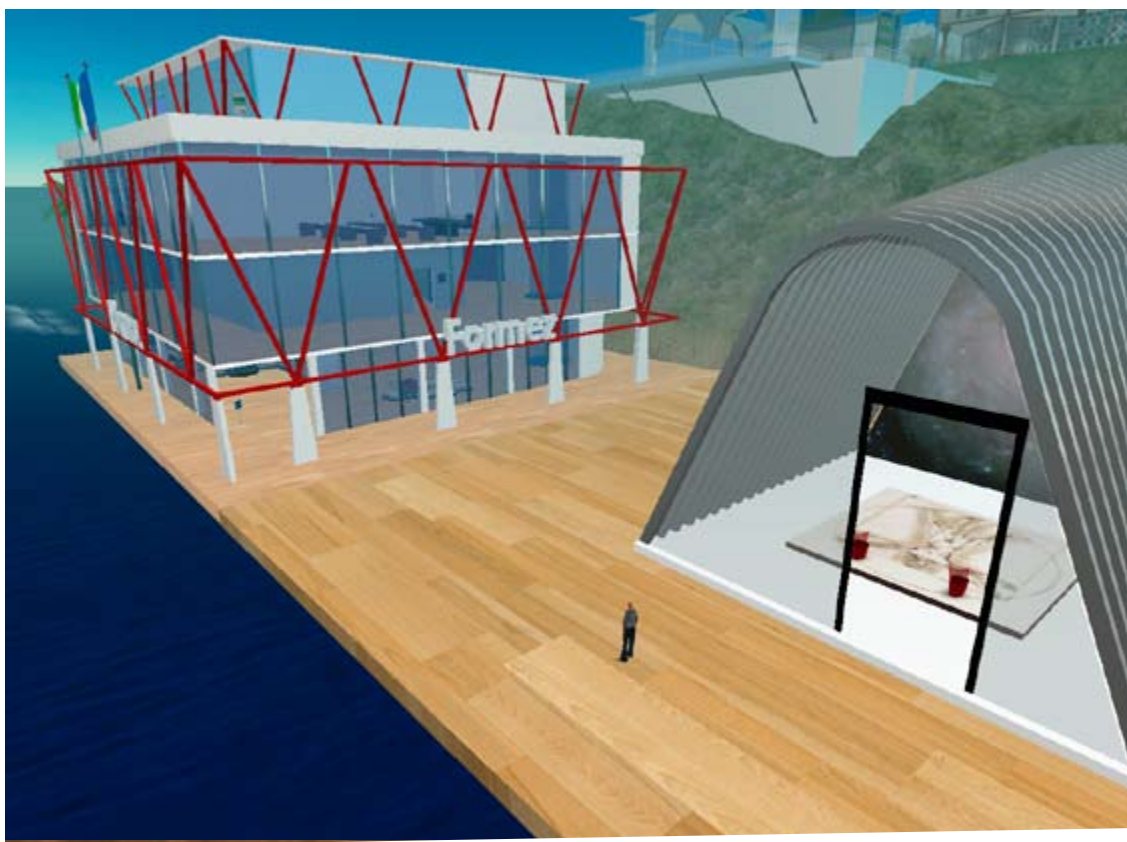
BNL seleziona in RL i candidati dalla SL

Sono ancora in corso - ma in RL - le selezioni di Bnl avviate attraverso Second Life. Ai candidati è bastato collegarsi al sito della Bnl, riempire una form online col proprio curriculum vitae e poi sono stati invitati ad un colloquio nei panni di un avatar al Bnl E-Recruitment(BNL BNP Paribas 183, 165, 30). La Banca del gruppo francese Paribas è stata la prima a tentare questa esperienza in Italia e si accingerebbe a ripeterla nei prossimi mesi.

➜

➜

paesi esteri, tra cui ad esempio Romania o Cina (dove però SL non può per ora arrivare). Ma non c'è spazio solo formazione in senso "classico", la lezione frontale sebbene con piccoli gruppi (per i limiti imposti dalla sim). Si pensa a incontri tematici ed alla trasposizione di quelle comunità di pratiche professionali – che qui saranno tra avatar – da anni una delle caratteristiche di Formez: forum, mailing list, convention, scambi di esperienze, assistenza ed a breve anche Second Life.
Il *kickoff* del progetto è stato impartito a metà settembre. Ad esso lavorano, dividendosi con le altre mansioni professionali, quattro giovani donne ed un giovane, già operativi nel metaverso a fine luglio. Nello staff – sempre sotto l'alto coordinamento di Flamment – figurano Alberto Truffi (Formez), Giovanni Mastrandrea (Consorzio Progetto Lazio '92) e Renato Marega (Nergãl). «Siamo in Second Life per supportare quelle PA che fossero interessate al mondo virtuale – chiarisce il presidente – L'Istituto italiano di cultura, il Cnr e le altre amministrazioni presenti possono trovare i tecnici del Formez al loro fianco». Esattamente come in Real Life (RL). Il terzo obiettivo che il presidente indica è quello di avvicinare i giovani alla pubblica amministrazione, visto che SL viene percepito come luogo frequentato dai giovani. Ma non temete di venir accusati di gettar denaro dalla finestra? «La sperimentazione non ci costa molto confrontandola con i ritorni» chiude Flamment, forte di sette anni di bilanci attivi, indicando i risparmi ottenibili in termini logistici e di telelavoro.

Ed. To.

Pixelproteste contro IBM

Duemila avatar aderiscono alla prima contestazione sindacale virtuale della storia

di **Asya Masala**

I dipendenti italiani dell'Ibm, 9mila su 300mila in tutto il mondo, organizzati dai lavoratori di IBM Italia e dalla Rappresentanza Sindacale Unitaria di Vimercate, hanno scelto di sfruttare la potenza mediatica di SL contro la decisione dell'azienda – la cui quotazione azionaria è cresciuta del 20% negli ultimi 6 mesi – di non concedere aumenti e di abolire l'accordo sindacale relativo al premio di risultato, una cifra stimata sui 1000 euro annui. Col sostegno dei sindacati nazionali – Fim Cisl, Fiom Cgil, Uilm Uil – ed internazionali, riuniti nell'Union Network International – IWIS, UNI, FEM, FISM – , il 27 settembre gli avatar, appositamente formati ed addestrati via web per partecipare alla manifestazione, sono scesi decisi nella piazza virtuale.

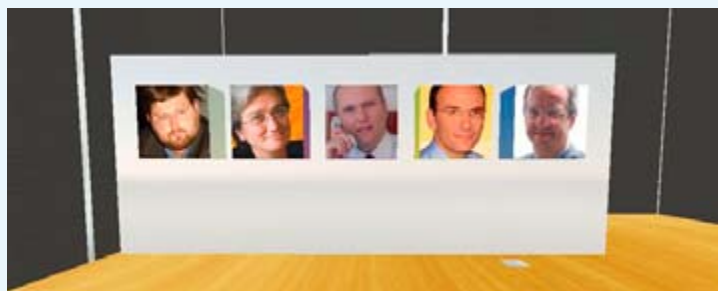
«Si è trattato della prima protesta sindacale mai organizzata nel mondo virtuale», ha affermato il segretario generale di Uni Global Union Philip Jennings. La manifestazione, sviluppatasi nell'arco di 12 ore, per consentire di coprire i fusi orari della ventina di paesi aderenti, si è concentrata principalmente in due delle sette isole IBM in SL: Business Center e IBM Italia. Già nel concentramento mattutino erano centinaia, collegati da tutto il mondo: dalla Cina agli Stati Uniti, dalla Svezia alla Mauritania, dalla Nuova

Decalogo per lavorare inworld

IBM dopo aver conquistato la palma di azienda che ha sposato l'open source è anche quella che crede forse di più in Second Life. Infatti l'azienda, a dispetto delle tesi di chi vedeva l'imminente flop di SL, ha creato inworld un centro acquisti ed assistenza che è gestito da dipendenti in carne ed ossa, sparpagliati tra le Americhe ed in Europa. Lo storico gigante dell'informatica ha addirittura redatto delle "linee guida" per chi lavora nel metamondo. I suggerimenti? Si passa dall'invito ad essere innovativi ed aperti alla collaborazione fino a quello di abbigliare il proprio avatar in maniera appropriata al contesto, anche aziendale. Insomma, si fa sul serio e non ci si deve lasciar prendere la mano dal "gioco" dei mondi virtuali (anche fuori di SL). Viene così ricordato che l'integrità e la reputazione del dipendente e di IBM sono nelle sue mani. Qualora quindi avesse dubbi sulla correttezza di un'azione o di un comportamento da assumere, il lavoratore viene invitato a parlarne con il management. Insomma, i valori aziendali e la cura del cliente passano anche per il mondo a 3D, ma con regole simili a quelle della RL. La vocazione al codice libero ed alla condivisione – che gli è valsa una citazione nel saggio "Wikinomics" di Tapscott e Williams – ha spinto IBM su un'altra strada ancora: quella di sfruttare la disponibilità della Linden Lab ad "aprirsi" per riuscire a fissare degli standard di dialogo tra sistemi che consentano di trasportare gli oggetti e gli avatar da SL ad altri mondi virtuali e viceversa.

Pd al voto elettronico

Per le primarie un progetto di consultazione "sicura" tra residenti

Voto "elettronico" per le primarie del Partito democratico (Pd). Su SL la politica ha tentato di sperimentare nuove forme di partecipazione, si è spaziato dalla conferenze stampa di Di Pietro fino all'incontro con D'Alema e Lula per arrivare alle "mobilitazioni", come nel caso di un blitz di Legambiente sull'isola dell'Italia dei Valori o il tentativo di celebrare il V-Day di Beppe Grillo nelle piazze del metamondo. Mai però, per lo meno in Italia, si era tentato di far votare "in maniera seria" i residenti.
Per le primarie del Pd gli organizzatori della consultazione – messa in calendario sull'isola di ItalianiEuropei per 12 ore di votazione – hanno ipotizzato di realizzare un sistema che, successo dello specifico evento a parte, appariva – già sulla carta – abbastanza innovativo. Si trattava infatti di allestire delle postazioni elettroniche dove lo stesso avatar non potesse votare due volte (va detto che in SL ogni residente è identificato dal sistema da un numero univoco che ne costituisce una sorta di codice fiscale), di avere un sistema semplice per esprimere la preferenza cliccando sul proprio candidato preferito e di garantire lo scrutinio "automatico". Una votazione su SL però non può richiedere registrazione, i sistemi di identificazione non sono direttamente connessi alla vita reale e così un voto del genere difficilmente avrebbe potuto avere rilevanza fuori della Seconda Vita. Nessuno esclude peròche esperimenti del genere possano essere utilizzati come base di sviluppo per le comunità virtuali in SL o per la creazione addirittura di sistemi di e-Democracy a 3D.

Zelanda al Canada, nonostante l'IBM avesse disattivato i permessi per l'uso di script ed i teleport.
A mezzogiorno superavano il migliaio: «A livello di normativa italiana non esiste un riferimento alle proteste virtuali: il legale del sindacato ci ha detto che abbiamo aperto noi la strada – spiega Barillo Kohnke, Davide Barillari delegato Rsu – benché molti fossero già collegati dalla mattina per firmare la petizione indirizzata al Presidente di IBM Italia Andrea Pontremoli, l'adesione da parte italiana è dovuta per forza avvenire dopo l'orario di lavoro, alle 18, ma in giornata siamo stati supportati dai colleghi di tutto il mondo». Una popolazione di attivisti in pixel ha così invaso le sedi IBM indossando magliette colorate, sfoggiando striscioni di protesta, innalzando cartelli che citavano: "Aumentano i profitti e invece Ibm cancella il nostro premio di risultato"; "Vogliamo la firma del contratto in SL". Fra loro anche un monaco birmano e gli script di Super Mario Bross resi open-source da Gazira Babeli.
Unica reazione di IBM: la chiusura del Business Center ai manifestanti poco prima dell'orario pattuito per il concentramento ufficiale. Business center assaltato poco dopo dagli avatar che hanno così portato le loro rimostranze interrompendo la riunione ufficiale IBM indetta per la ridefinizione del sito. I vertici hanno preferito abbandonare la sede con un no comment. L'impatto mediatico è stato enorme, altrettanto la solidarietà internazionale dei lavoratori, che ha aperto la strada a un nuovo tipo di protesta democratica.

Il metatesto di Guaranì 3.0

Comunicare l'autodeterminazione dei popoli

Nella comunicazione interattiva ognuno, liberamente, partecipa alla creazione del messaggio favorendo quella pienezza di vita e quel benessere totale che derivano dall'essere divenuti attivi membri di una comunità basata sulla trasmissione della propria cultura. Un "benessere totale" che in lingua guaranì si chiama Tekove Katu, lo stesso nome della Scuola Pubblica di Salute del Chaco di Gutierrez (Dipartimento di Santa Cruz, in Bolivia) approdata, con i suoi studenti, in SL per comunicare il patrimonio culturale, i diritti, e il messaggio di autodeterminazione dei guaranì, riconosciuti ufficialmente solo nel 1992, ma che ancora lottano per l'ottenimento dei loro territori.
Segni, linguaggi, simboli, culture, comunicati attraverso tecniche orizzontali di trasmissione della conoscenza. Un evento importante, guaranì 3.0, promosso in SL da Mumble, assieme a Vanessa Zanzelli e Orione Lambri, reduci da un viaggio in Bolivia che li ha messi in contatto con la ricchezza di questo popolo che chiede a forza di avere voce. «Fargli conoscere Wikipedia è stata un'emozione! Anche perché della loro battaglia storica (kuruyki), non esiste ancora una voce e loro possono scriverla», spiega ancora Vanessa Zanzelli a proposito dei ragazzi della scuola di Tekove Katu.
Gli avatar che visiteranno la mostra in Idearium avranno la possibilità di scrivere le loro sensazioni e partecipare, così, anch'essi, alla stesura collettiva di un metatesto che da Sl giunga fino alla Bolivia, e da lì faccia ritorno, viaggiando nel web. I visitatori virtuali potranno, inoltre, seguire un percorso visivo che si compone di funamboliche arrampicate fra foto, video, segni, tatuaggi, disegni, che racconta i valori di questo mondo magico e interessantissimo, più vicino di quello che non pare. Internet accorcia le distanze e favorisce la comunicazione. Per alimentare questo fondamentale aspetto Mumble ha progettato di riproporre l'evento anche nelle scuole reali italiane, per far incontrare e confrontare la realtà dei ragazzi delle due parti dello stesso mondo.

A. M.

Cos'è Mumble

La comunicazione sociale diventa visiva e interattiva con gli innovativi progetti di Mumble: un laboratorio sperimentale di comunicazione non convenzionale sull'isola di Idearium. Mondi separati si fondono in un'unica esperienza: informazione, impegno sociale, arte, creatività, design. In SL come nel web, sostengono, occorre partire dall'elaborazione di un'idea e di un concept sui quali costruire un vero e duraturo dialogo/scambio con il fruitore. Il progetto Mumble è un'ideazione di Trelink e Totem lanciata a giugno in SL. In quell'occasione è stata presentata una mostra interattiva che ha accorpato laboratori di sperimentazione sociale e politica: socialdesignzine, il primo spazio nel metaverso che si è occupato di sicurezza sui luoghi di lavoro sviluppando visivamente il tema delle morti bianche; sexyshok, con la campagna 'macho free zone' contro la violenza alle donne, ha invece dotato le avatar di provocatori script indossabili per camuffarsi da arredo urbano e sensibilizzare l'opinione pubblica sull'importanza della solidarietà. Dopo la pausa estiva arriva, direttamente dalla Bolivia, la scrittura collettiva di Guaranì: ora che "il web è finalmente 'scrivibile' e non solo leggibile", come ha scritto Franco Carlini, la partecipazione si riappropria del suo significato e indica una modalità di trasmissione della conoscenza basata sulla reciprocità.

Birmania: intreccio di mani virtuali

Mobilitazioni globali da Assisi a Burning Life contro la dittatura in Indocina

di **Asya Masala**

Una catena umana di solidarietà unisce mani virtuali a mani reali dal metaverso fino alle strade indocinesi, in un abbraccio che simbolicamente stringe e sostiene il popolo birmano nella lotta per la democrazia e la restaurazione della leader dell'NLD (Lega Nazionale Democratica) Aung San Suu Kyi (tuttora agli arresti domiciliari), il cui diritto di governo – acquisito dopo formali elezioni – venne usurpato con il colpo di stato del '91. Le proteste birmane, inizialmente scatenatesi ad agosto contro la decisione del Consiglio Statale sulla Pace e lo Sviluppo di rimuovere i sussidi per i carburanti, hanno condotto all'inasprimento della tensione fra governo militare, studenti e leader dell'opposizione, sostenuti dai monaci buddisti.

L'opinione pubblica internazionale è rimasta sgomenta di fronte alla repressione avviata dal governo militare, che ha recentemente aperto il fuoco sul corteo color porpora e zafferano dei bonzi, che sfilavano, silenziosi e determinati, stringendo nelle mani la ciotola delle offerte capovolta in segno di scomunica ed esibendo l'emblema del pavone a monito delle rivoluzioni studentesche dell'88 che sostennero Aung San suu Lyi. Un'infinità di avatar col capo rasato, agghindati dal saio monastico, si sono così attivati per manifestare via web, alla fine di settembre, contro la barbarie del regime militare.

La comunità italiana del gruppo Moony, congiunta all'azione delle

comunità straniere del gruppo Demokratie in Myanmar, si è idealmente unita al cordone mondiale della protesta inondando il server di notecard informative, regalando magliette che inneggiavano alla libertà della Birmania, organizzando sit-in meditativi e catene di avatar nelle land di Burning Life, Commonwealth, Denmark, Assisi, Austria e Odissey.

«Mi sono sempre sentita impotente di fronte a queste cose così grandi, gravi, e lontane: qui ho sentito che era possibile fare qualcosa seriamente, perché in SL si può fare tanto anche senza una grossa organizzazione alle spalle» spiega Juliet Chambers una delle organizzatrici. «Questa situazione in Birmania mi rendeva triste e ho deciso di formare un gruppo che solo all'apertura aveva già più di 300 adesioni – spiega il fondatore di Moony, Moon Gloucester- l'idea è nata dalla libera iniziativa di alcune persone socialmente coscienti che si uniranno in una catena di solidarietà e in mezzora di sit-in in meditazione per portare energia al popolo birmano». In realtà le manifestazioni continuano senza sosta e ancora molte urla silenziose e molte mani si alzeranno in segno di sdegno e protesta.

foto da www.secundavita.com

foto di Marco Davide Toci

foto di Marco Davide Toci

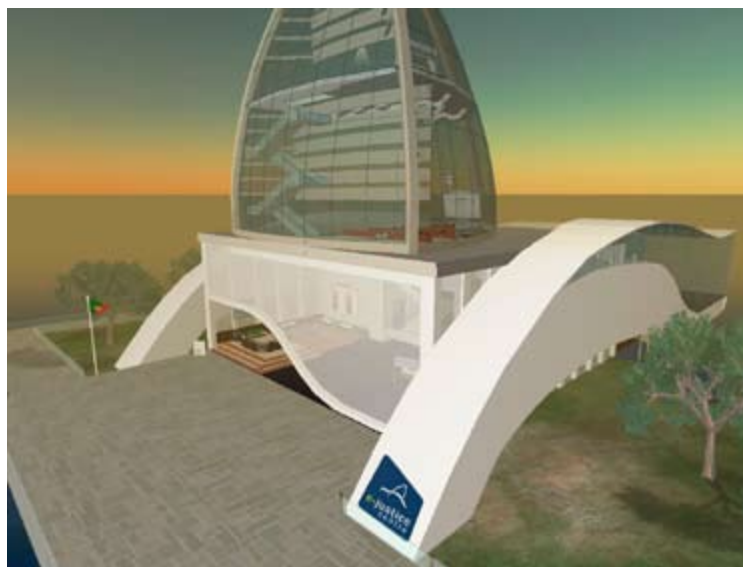
foto di Sonic Oki

foto di Sonic Oki

Giustizia, lodi a 3D

Quattro casi alla "corte" virtuale e Linden Lab accetta azioni legali on-line

Liti di confine e dispute commerciali hanno segnato le società agricole, poi quelle mercantili ed – oggi – potrebbero passare alla storia come le prime cause "reali" dentro Second Life. Sono quattro i procedimenti intentati da avatar contro altri avatar per questo stesso genere di controversie. Le azioni risultano avviate davanti all'eJustice Centre, struttura di arbitrato e mediazione da poco inaugurata dal Governo portoghese su SL in collaborazione con la facoltà di diritto dell'Universidade Nova di Lisbona. Una corte "privata" che può celebrare tutti i processi di SL in alternativa alla giustizia ordinaria, a prescindere dalla nazionalità dei residenti coinvolti.
Questo "tribunale" – per bocca della direttrice Mariana Hastings (in RL la "prof" Mariana Gouveia) – è già in possesso dei requisiti "anche" per le azioni legali a 3D promosse dai residenti contro la Linden Lab, le quali per scelta di Rosedale & Co. – novità del 18 settembre – si possono svolgere anche del tutto on-line, direttamente nel metaverso, senza doversi recare di persona a San Francisco. Il servizio portoghese è gratuito, le parti versano solo una cauzione del 10% in L$ che comunque andrà al vincitore della vertenza. A differenza delle società di arbitrato statunitensi che – pur se operano al telefono, via internet o con scambi di note scritte – richiedono almeno 185 $ "veri" di parcella.
La procedura per far causa ad un avatar (ma non a Linden) è semplicissima. Una volta sull'isola dell'eJustice Centre (eJustice Centre 42, 101, 26) – realizzata in collaborazione con il Dipartimento di comunicazione ed arte dell'Università di Aveiro – si raggiunge la reception, si ritira una notecard da un distributore, la si compila e la si inserisce in una scatola. Gli addetti poi cercheranno di entrare in contatto con il "convenuto", informandolo dell'azione legale nei suoi confronti. Se le parti – che si devono identificare reciprocamente – accettano di avere quale arbitro il centro di giustizia avrà inizio il procedimento. È previsto l'intervento degli avvocati. I requisiti per patrocinare: «Basta avere un avatar. Noi non verifichiamo se sono iscritti ad un ordine».
Ma quale normativa "userà" l'arbitro? «Si applica la norma del "caso", che può essere qualunque legge nazionale – dice Mariana Hastings – Se noi non la conosciamo, le parti dovranno darcene prova. Se poi non c'è consenso, lo risolveremo con il diritto privato internazionale. Non

Mariana Hastings

Cosa è l'arbitrato

L'arbitrato è un giudizio con cui si risolvono le controversie civili e commerciali, alternativo alla via giudiziaria. La sua caratteristica è che sono le parti a scegliere con un accordo chi deciderà la controversia: gli arbitri. Costoro non emettono sentenze, ma una pronuncia detta lodo che contiene la soluzione della vertenza. In Italia l'arbitrato è previsto dal codice di procedura civile, in diritto internazionale è invece chiamato arbitrato commerciale internazionale.

➜

c'è differenza tra i problemi qui e nella vita reale (RL)». Le norme processuali, invece, sono scaricabili via web dal sito del centro. Il rito si celebra in inglese o portoghese. Dei quattro casi *sub judice*, ben tre sono in lingua britannica. La durata dei processi è stimata in due o tre giorni. Ma perché fate tutto ciò? «Il nostro interesse è accademico, vogliamo sperimentare un tribunale virtuale, e fornire ai nostri studenti una formazione in diritto privato, *alternative dispute resolution* e procedura civile. Il governo invece è interessato al tribunale virtuale ed alla promozione in Portogallo delle "soluzioni alternative delle dispute"».
La Linden Lab, va detto, ha costretto da settembre tutti gli abitanti di SL ad accettare la possibilità di accedere – senza esser presenti fisicamente – ad un arbitro indipendente per le controversie inferiori a 10 mila dollari RL tra i residenti e l'azienda. La *binding non-appearance-based arbitration*, passa però per la RL (sebbene sia per telefono, iscritto o on-line). Bisogna infatti inviare un'istanza – completa dell'indicazione della società di arbitraggio – per posta ordinaria o via fax al Linden Lab Legal Department. Quest'ultimo però rifiuterà tutti gli "arbitri" che non abbiano rese pubbliche le regole con cui giudicheranno e che non siano ex giudici o avvocati con esperienza legale nella materia. Alla Linden sperano così di stimolare l'ingresso dei centri di arbitrato in Second Life. L'e-Justice center già c'è. Ma se non si accetta di ricorrere all'arbitrato? Linden non ha pietà: bisognerà recarsi fino al tribunale di San Francisco.

Ed. To

Isole tricolori per newbies

Arrivano le Orientation Island italiane all'interno del continente Prometeo

di **Rachele Tedeschi**

Nascono le Orientation Islands italiane. Il progetto non appartiene ai Linden, che hanno la classica struttura di "accoglienza" in lingua inglese per i nuovi residenti, ma è un parto di ISN Virtual Worlds. Si tratta di due isole, collegate tra loro da un ponte, che vedranno nella prima una zona di ricevimento dei newbies, i neofiti di Second Life, e nella seconda una serie di tutorial sull'utilizzo della piattaforma che fa funzionare il mondo parallelo. La novità ed insieme l'utilità promessa sta nel fatto che anche coloro in possesso di una scarsa dimestichezza con l'inglese potranno addestrarsi a SL utilizzando la lingua di Dante.
Una batteria di test e tutorial a difficoltà crescente, nonché delle persone addette all'accoglienza, sono gli elementi che caratterizzano le Orientation Islands tricolori. Nel progetto anche un gestore dalla RL. La sim di accoglienza sarà la prima, mentre la seconda costituisce l'area di training per chat, voice, im e le varie funzionalità di Second Life. «Il ponte che collega le due isole – spiega Mattia Crespi, Ceo della srl milanese – rappresenta il passaggio simbolico dalla prima alla seconda vita». Ma vi è anche una ragione tecnica che lo giustifica: la presenza di due sim vicine e collegate potrebbe agevolare il flusso di avatar senza che si verifichino lag, i detestati rallentamenti del sistema. Mentre ne parla, Crespi precisa che l'intera struttura è un progetto che sarà attrezzato con dei teleport verso quella che è già una realtà: il continente Prometeo.

Quest'ultima community non è soltanto un'aggregazione tra sim italiane, al momento diciannove sulla carta, ma anche di un progetto di business. Infatti le isole federate possono avvalersi di un sistema di advertising condiviso, sviluppato da ISN provider full service di Second Life. Il progetto punta ad essere finanziato da aziende, investitori privati, e dalla community stessa e sarà autoalimentato tramite sponsorship, pubblicità, affitto spazi, e vendita di prodotti virtuali. «La ragione fondamentale di Prometeo è quella di aver maggiore massa critica (in termini di traffico ndr) ». L'adesione al continente permette infatti di fruire di un advertising "facoltativo" composto da un circuito di "banner" con un sistema di monitoraggio garantito da un software. Potrebbe anche entrare in gioco una concessionaria pubblicitaria. Ma non c'è soltanto la condivisione di sponsorizzazioni ed eventi nel circuito, le land di Prometeo – stando allo statuto – si sono promesse anche reciproca assistenza in caso di problemi tecnici. La coalizione è retta ovviamente da una sorta di costituzione, ha un suo presidente – Alice Mastroianni – ed un comitato di gestione.

IM

Legenda cambia "padrone"

Il 28 è un numero da cabala per Legenda, la più celebre sim fantasy italiana. Il 28 giugno è stata venduta da Rexor Alviso a Basil Coage, patron di Italia Vera, per 8.000 euro più Iva (questo il prezzo ufficiale). Il 28 luglio Giovanna Delphin è stata indicata come Regina di Legenda. Il 28 agosto l'incoronare con una cerimonia che ha visto Coage – nella vita l'impreditore torinese Carlo Biscaretti di Ruffia – incoronare regina la moglie (RL) Ilaria Rotaru, la quale a sua volta ha passato simbolicamente lo scettro alla Delphin (che in precedenza era la PR di Legenda).

Il ponte tra le Orientation Islands

Cercasi Second Business (beta)

Le aziende inventano nuovi servizi, tutti sperimentali, riservati agli avatar

Aziende "reali" per servizi virtuali. Non più la semplice trasposizione in Second Life di quanto accade in RL, ma prodotti a misura di avatar. Il modello che le imprese stanno cercando di realizzare potrebbe rappresentare la scoperta di una sorta di *second business*. Le iniziative appaiono però tutte alla ricerca del "passo giusto", sono spesso *work in progress*: si inventa, si sperimenta, si esita anche. Il ritorno per ora è di esperienza e – in parte – di immagine, ma è anche un'occasione per testare tecnologie (e servizi) a cavallo tra i due mondi. Assodigitale d'altronde, al termine di un'inchiesta *inworld*, ha concluso che sarebbe errato pensare a SL come un sito di e-commerce o di informazione commerciale: è semmai uno strumento di sperimentazione per il marketing.
Esempio di questa ricerca "promettente" – ma con i "limiti" dello stato di *beta* (quindi di progetto in sviluppo, sperimentale come la stessa SL) – sono il neonato *InsideOut* di Vodafone ed il *First Life Communicator* di Tim. Il primo è un Hud (un display che si sovrappone al client SL) progettato per scambiare telefonate ed sms con gli avatar a partire dal proprio cellulare RL. Vodafone (Vodafone InsideOut 185, 185, 92) assegna – dopo una registrazione via web del numero reale ed una conferma sms – una numerazione virtuale con prefisso tedesco e di conseguenza le chiamate "per la parte in RL" sono tariffate dal proprio operatore (non necessariamente Vodafone) come telefonata con la Germania. Dall'interno di SL costeranno, dal 30 novembre, 300L$ al minuto o messaggio. Il *First Life Communicator* è stato invece sperimentato fino al 18 settembre in SL come object da indossare, reperibile sull'isola Telecom Italia 1 (202, 69, 25) e realizzato da Tim con ISN Virtual Worlds. Lo script è stato pensato per effettuare telefonate tra avatars, spedire 40 sms, email, telefonare per 3 minuti o usare l'IM verso il "mondo esterno" su numeri nazionali verso tutti gli operatori fissi e mobili nell'arco di 4 settimane.
Ci sono anche altre idee. *Felice* – il maggiordomo virtuale della Accor – prometteva di essere in grado di rispondere a domande, curiosità ed esigenze dei visitatori o gli annunciati vaucher per acquistare regali in SL (i *Ticket Compliments*). Putroppo sono stati sperimentati la sola serata del 13 settembre ad Accor Services (Wi Pie 209, 226, 23). Sor McMillan - intervistato da Slnn.it quale capo marketing di Accor

Software anti "land deserta"

MetaverseCRM è il nome di un software italiano di customer relationship management che promette di "tracciare" gli avatar nei loro contatti con le imprese in SL. L'applicazione è stata appena lanciata dalla trevigiana Active121 (fornitrice di Poste Italiane) come antidoto alla sindrome da "land deserta" ed al fine di gestire la fidelizzazione del cliente da parte di chi investe. Sei - sulla carta - i servizi offerti: Real Assistant, strumento per chattare inworld pur senza essere presenti in SL; Second Majordomo, riconosce l'avatar, ne verifica la "storia" nella regione ed analizza le informazioni fornite nelle visite precedenti; il Personal Assistant, che guida fisicamente i visitatori nei vari punti di interesse; MetaverseTrends che fornisce dati statistici esportabili anche in applicazioni di analisi esterne; sales-agent per controllare e remunerare avatar assistenti di sim in base al tempo trascorso sull'isola (senza legarli a camping) o in base a parametri quantitativi ed infine sondaggi e questionari in SL somministrati in modo personalizzato sulla base delle caratteristiche del visitatore.

➜

– ha dichiarato che organizzare eventi in continuazione è purtroppo costoso.
Europ Assistance (Europ Assistance 44, 167, 31) infine, attraverso la MRM Worldwide di Parigi, ha “inventato” la prima polizza per le vittime degli incidenti di teletrasporto (a quota oltre 332 mila secondo la compagnia, molto interessata ad acquisire i dati RL degli avatar che vanno sul suo sito). L’assicurazione è una cintura da indossare a titolo “protettivo” contro il malfunzionamenti del teleport virtuale. Di contro le clausole di esonero dalle responsabilità in www.avatarassistance.com sono molto RL: avvertono che la polizza è fittizia, non copre né gli incidenti nella vita di tutti i giorni né in SL, i sinistri mostrati nel video promozionale sono una finzione né sono fondati su malfunzionamenti di Linden Lab. Europ Assistance si chiama fuori anche dai possibili danni provocati al computer dal download del programma che fa girare SL.

R. T.

L’InsideOut di Vodafone e nel riquadro in alto il Fist Life Communicator di Tim

Barbie tra virtuale e reale

Calano le vendite dei giocattoli per ragazzini dai 6 ai 12 anni? Crescono invece quelle dei videogames? Bene, ecco le aziende si lanciano nei mondi virtuali. Barbie Girls, il metaverso della storica pinup, in tre mesi ha totalizzato quattro milioni di registrazioni. E senza dar grattacapi alla casa madre, la Mattel, come quelli avuti nella RL dai giocattoli al piombo prodotti in Cina. Dal 13 agosto il pianeta delle bambole è disponibile pure in italiano. Circolano – in questo mondo, nato la scorsa primavera ed infestato da ragazzine in età scolare – una moneta virtuale, la B-Bucks, abiti, acconciature, video e chat oltre ad addetti e “software” antipedofilia. È disponibile un lettore personalizzato – il Barbie Girl device (prezzo 60 dollari) – che, oltre a riprodurre mp3 e wma, si connette via usb col mondo delle bamboline in 3D. Insomma, il metaverso delle bionde, bianche ed americane stangone di plastica, si può vivere senza mai “staccare”, ibridando online ed offline.
Tra Canada e Stati Uniti - ha poi raccontato Wired parlando del virtuale come esca o espediente - furoreggia dal 2005 un’altra serie di giocattoli con una seconda vita. I Webkinz ovvero cagnolini, orsetti, gatti e rane, dotati di un codice per entrare nel loro inworld che hanno meritato il premio Specialty Toy of the Year 2007. Gli account? Un milione solo un anno fa. I pupazzi di pezza di Shining Start nascono già con un avatar e offrono la possibilità di dar nome ad una stella nell’International Star Registry. Disney ha varato Virtual Magic Kingdom basato sui propri parchi divertimenti fisici così da estenderne l’esperienza a tutto l’anno. Ed in fondo aveva già il suo Massively Multiplayer Online Game: Toontown online, dove bisogna salvare il mondo da un’invasione di robot.

Terreni: crollano i prezzi

Il metamondo si espande di giorno in giorno, operatori allarmati. Ma non tutti

Se la Terra che il Creatore ha consegnato all'umanità è "finita", nella seconda vita i terreni – tra mainland ed isole – sono cresciuti a dismisura. Un nuovo server nelle farm di Second Life (SL) ed il gioco è fatto: il mondo virtuale si allarga. L'aumento di superficie è stato di circa il 287% in otto mesi, passando da 293,65 kmq di fine 2006 ai 839,72 a fine agosto. Un'esplosione strepitosa, se paragonata all'incremento (+56,06%) dei residenti Premium, gli unici a poter acquistare terreni (gli altri possono solo "affittarli" dai proprietari). Ed i prezzi sono andati giù, mentre la diminuzione della densità della popolazione "attiva" rafforzava l'impressione che SL fosse deserta.

La Linden sarebbe spinta a vendere spazi aggiungendo pixel di terra a pixel di terra e riscuotendo poi le relative tasse. Così operando il "padrone del vapore" avrebbe fatto vedere lo spettro del ribasso ai prezzi dei fondi. Solo negli scambi "tra residenti" un metro quadrato di terreno aveva a gennaio un prezzo medio "ufficiale" di 12,30 L$. Ai primi di ottobre la stessa pezzatura era a 6,09 L$. I proprietari terrieri si sono lamentati, anche vivacemente, e l'azienda di San Francisco si è sentita sollecitata a ridurre la fornitura di lotti in mainland quanto meno di dieci "pezzi" al giorno. Ad agosto sono state aggiunte circa 20 sim al giorno, scese "solo" a 17 al dì durante il mese successivo.

«La verità è che la Linden deve vendere land per rientrare dei costi di leasing dei suoi webserver – osserva Alecx Writer, CEO della WNB Italian Lands, da poco quotata nel listino del "SL Capital Exchange" (www.slcapex.com) – quindi l'espansione non è legata alla sua cupidigia, bensì ad un bisogno fisiologico. A conti fatti dei 295 $ che riscuote al mese per una sim, 225 escono subito per il noleggio del server. Deve vendere minimo 10 macchine al giorno per rientrarci, il guadagno i gestori di SL lo hanno ottenuto soprattutto con l'economia interna alla piattaforma». Se i prezzi erano più alti e poi si sono sgonfiati – secondo Writer, che in SL si occupa di fornitura di isole – dipende parecchio anche dall'avventatezza di alcuni investitori che hanno improvvisato delle speculazioni. Non bisogna parlare di "bolle", a suo dire, perché in ogni sistema economico si verificano fenomeni simili anche se non nega un periodo di crisi economica generale.

Alecx Writer

Enea Lobo è nella compravendita immobiliare dal 2006. «Le land – osserva il celebre operatore – sono calate da gennaio ad agosto, ma adesso sono in una fase di stasi e sono cresciute leggermente. Siamo di nuovo verso i 15L$ di media. Molte volte cercano di vendermi terreni a 20/25 a mq perché "intorno" mettono quel prezzo, ma io dico spesso che a quella cifra nessuno comprerà mai». Il calo è coinciso – a suo dire – con la diminuzione di affluenza di gente rispetto al periodo gennaio e marzo (tra giugno e luglio la media degli account "attivi" era già passata da 494.981 a 561.485 e da 27.035 a 28.415 in Italia). «Linden ha buttato sul mercato terre enormi perché la domanda è stata tanta, ma ora c'è meno compravendita. A pochi interessa comprare i 512mq (la superficie minima – ndr) e molti si sono buttati nelle sim private». Risultato: chi spende lo fa per "mantenere" la propria isoletta e cala il volume degli scambi. Co-

Enea Lobo

Sulle terre pure l'Iva

Robin Linden: troppi europei, applichiamo la direttiva Ue sull'e-commerce

L'esattore delle tasse bussa alla porta degli avatar con account Ue. La motivazione dell'improvviso risveglio del fisco virtuale è che gli utenti del Vecchio Continente sono cresciuti di numero. Proprio così: «Second Life – ha dichiarato Robin Linden nel giustificare la tassazione – si è sviluppata esponenzialmente in Europa durante l'ultimo semestre». Forse troppo – verrebbe da dire – per ignorare un orientamento della Ue in materia di commercio elettronico precedente di un anno alla nascita ufficiale di SL . La Linden Lab, senza praticamente preavviso, ha così aggiunto l'IVA a: canone degli account premium, acquisti di terra, canoni mensili a carico dei proprietari terrieri per land o regioni ed aste immobiliari. Le aliquote europee (in Italia al 20%) sono piuttosto disparate: si va dal 25% di Svezia ed Ungheria al 15% di Lussemburgo e Cipro. L'azienda di San Francisco si è in compenso premurata di avvisare anche i clienti basic – che non hanno la "capacità giuridica" di possedere terreni se non "affittandoli" da privati – con la medesima email inviata sulla base della nazionalità dichiarata o ricavata dal server di connessione. Va detto che la direttiva 2002/38/EC del 7 maggio 2002 faceva una lista di beni e servizi sottoposti all'imposta di valore aggiunto fornita da operatori extracomunitari a consumatori Ue più ampia di quella proposta dalla Linden. Vi figurano ad esempio gli e-books o addirittura l'e-learning, così come la fornitura di contenuti politici o culturali. Linden Lab, per la legge italiana, dovrebbe "identificarsi" nel territorio nazionale (ad un Centro operativo a Pescara) o in un altro stato Ue, in modo da effettuare poi una serie di adempimenti contabili. La tassa al consumo non si applicherà però ai titolari di partita IVA e dal balzello sono esenti le transazioni tra residenti inworld effettuate in L$. Scontate le proteste di chi – ad esempio – osserva che quando paga le tasse per le terre lo fa con L$ guadagnati dentro SL. Soldi virtuali sì (convertibili in valuta) ma generati fuori dall'Europa, senza che siano mai entrati nella sfera Ue. Sul tema dei tributi coloro che vivono la seconda vita sono tradizionalmente combattivi: è infatti passata alla storia la rivolta delle Casse da Tè del luglio 2003, una mobilitazione di avatar statunitensi contro la Linden Lab che tassava la creazione di "oggetti" dentro Second Life. Tanto da farla abolire.

➜

munque, secondo Lobo, ci sono segni di ripresa: «Una volta popolate le land, trovare un terreno libero in una mainland abitata fa sempre gola e quindi – se Linden non spara fuori tonnellate di land – permette di far crescere un po' il prezzo del mercato. Io, dopo tanti mesi, ho venduto finalmente un pezzo di terreno a 25L$». Ma c'è chi non è contrariato della diminuzione dei prezzi, rilevati però tra le singole offerte sul mercato e non attraverso statistiche globali. «Aprile e maggio sono stati impossibili – rivela Carmen Gabetti, agente commerciale dell'omonima agenzia in SL (Gabetti 128,128,0), che sta rafforzando di una ventina di unità la forza vendite – c'erano terre da 512 mq in mainland a 20.000 L$ ed in private giù di lì. Con tutti server che i Linden hanno lanciato, i prezzi hanno poi ricevuto una calmata. Hanno cambiato anche il programma delle aste per renderle più efficaci. I prezzi ora si sono stabilizzati sotto i 20L$ a mq, prima erano tra i 20 e i 30». Logico che chi ha acquistato in pieno boom delle valutazioni, oggi debba svendere o abbandonare. Ma il calo delle quotazioni provoca un altro fenomeno: la gente gira molto prima di decidersi all'acquisto, troppe occasioni. Un solo punto resta fermo: «Gli italiani preferiscono il waterfront».

Carmen Gabetti

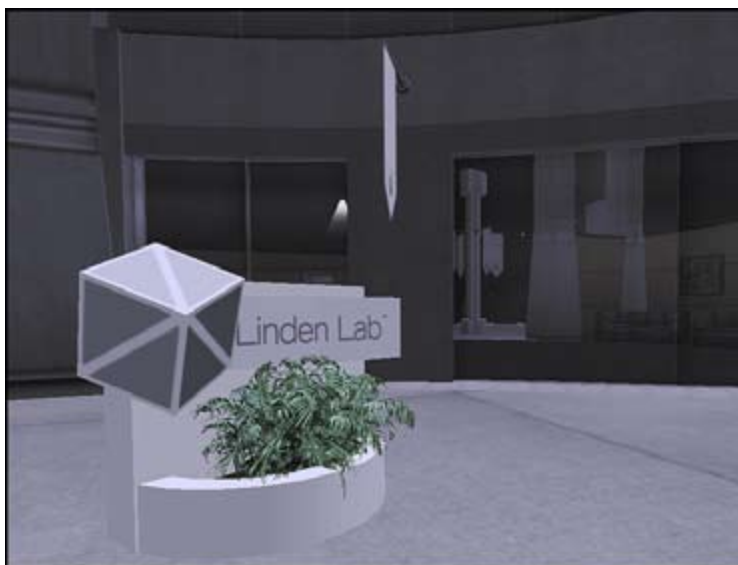
Aste stile eBay per risollevare l'economia locale

Jack Linden è stato chiarissimo circa la fornitura in mainland per settembre: «Non più di otto regioni al giorno». La riduzione è stata ufficialmente collegata all'entrata in funzione, il 19 dello stesso mese, del nuovo sistema di aste che si appoggia su una tecnologia eBay chiamata FairMarket. Ma non ci vuol molto a comprendere come tale "stretta" nella produzione di terre si sperava potesse essere indirettamente "benefica" per il mercato immobiliare. Non è però un segreto che la nuova soluzione tecnica adottata per le aste in un futuro, neanche troppo lontano, permetterà ai proprietari terrieri di mettere in vendita i loro lotti agli altri residenti il sito di Second Life. Anzi, questa soluzione "alla eBay" potrebbe far crescere l'intera economia del metaverso, riportando gli scambi di tutti i "beni" a quote tali da permettere di parlare di "ripresa". Frattanto, nella medesima direzione, è divenuta operativa in settembre una sim di aste a gestione "private", BidSL (Bonghwang, 143, 77, 59) dove - venendo aggiornati dei rilanci grazie agli IM (pure se si è altrove) - si può vendere e comprare di tutto: abbigliamento, skins, edifici, textures, gadgets, arte, terre, scripts e qualunque altro oggetto virtuale purché lecito. Ma - a scanso di equivoci - le aste di oggetti per soli adulti non sono affatto proibite, anzi - nelle locations mature, deve essere riservato un "piano alto" della casa dove si batte l'asta. Le trattative al rilancio alla BidSL sono possibili tutti i giorni 24 ore su 24, ma la casa d'aste promette la presenza di un battitore il sabato mattina (ora di Second Life). BidSL, azienda dell'Ohio, ha anche un programma di franchising mettendo a disposizione degli affiliati catalogo, advertsing e quant'altro necessario.

R.T.

“Come mi sono ritrovato senza L$”

Ginko assegna ai correntisti bond perpetui invece di denaro liquido

Gabriele Jewell, 26 anni, italiano, un solo esame alla laurea in Informatica. Ha depositato i suoi “guadagni” in quella che era la banca più celebre di SL, la Ginko Financial che si è trovata di colpo senza più Linden dollar (L$) da restituire ai correntisti. Infatti dopo la proibizione del gioco d’azzardo in SL da parte della Linden è circolata meno liquidità nel mondo parallelo. Così Jewell oggi – si direbbe in RL – ha solo un bel mazzetto di “pezzi di carta”. Ma spera un domani di riuscire a riconvertire i crediti virtuali in moneta corrente, sebbene ritenga ormai persi parte dei propri risparmi.

Your money. Your imagination

SL traballa, eppur non crolla. Il “trucco”? Sta molto probabilmente nel denaro virtuale, facile da produrre e da scambiare. Anche con quello reale. I puristi del libero mercato storcono la bocca, ma i vertici finanziari dell’azienda che gestisce la “seconda vita” sul computer – la Linden Lab inc. – si mostrano tranquilli. «Abbiamo le leve giuste per intervenire» dicono. E mettono mano nell’economia interna come una banca centrale, battendo una loro moneta: i Linden dollars (L$).
Nonostante Second Life infatti abbia visto quasi dimezzare in estate il volume degli affari al proprio interno (da circa due milioni di dollari statunitensi ad uno), il mondo virtuale sembra aver resistito al calo di liquidità seguito alla messa al bando del gioco d’azzardo del 25 luglio scorso. Di fronte a residenti che ritiravano in fretta e furia i denari virtuali, solo la più nota e munifica “banca” di SL, la Ginko Financial – quella che arrivava ad offrire interessi fino al 40% annuo – è finita in ginocchio. Per carenza di “spiccioli” da distribuire dai bancomat – ha accumulato una coda di richieste di rimborso per L$ 50.000.000 – la banca virtuale ha convertito in rapporto 1:1 i crediti dei correntisti in obbligazioni “perpetue”: i Ginko Perpetual Bonds quotati alla “World Stock Exchange”.
Ma la Linden Lab, a dispetto di queste tempeste di liquidità, non ha apparentemente subito – dal canto suo – serie conseguenze dal calo degli scambi e dal pericolo di “fuga dei capitali” verso il mondo reale, sebbene – secondo alcune analisi – fino ad oggi i

➜

gestori del metaverso abbiano "prodotto valuta" senza troppi accorgimenti macroeconomici. «Ci si può chiaramente rendere conto – ha osservato Ranaghar McMillan, giornalista ed autore televisivo italiano in RL – che, nel caso di rischio di inflazione, i residenti potrebbero chiedere indietro i loro dollari reali, vendendo la valuta "locale". E la Linden Lab non sarebbe in grado di assecondare tutta la domanda. Ovvero non ha riserve auree sufficienti per poter rispondere alle richieste».
Casinò "simulati", scommesse sportive o lotterie avevano gonfiato l'economia grazie a piccole somme di denaro che passavano di mano velocemente, spesso parecchie volte al giorno. Il loro stop, spiegherebbe il calo dei movimenti. Ma i giocatori hanno pure cercato di esportare i loro i guadagni di gioco altrove, out world, innescando un fenomeno che nella Real Life avrebbe potuto portare ad una crisi stile 1929: vedendo scendere il tasso di cambio, anche gli avatar che non giocavano d'azzardo avrebbero potuto esser stimolati a trasformare in moneta sonante i loro L$. Un'eventualità degna di trasformare SL in qualcosa di simile allo Zimbabwe RL da tempo alle prese con un'inflazione folle (7.500%).
Quando infatti i creditori si presentano in massa a ritirare i propri soldi – come ad esempio accaduto "senza fondamento", tra scene di panico, a metà settembre a Londra con la "Northern Rock" – la situazione diventa ingestibile. Eppure tutto ciò non è avvenuto. La spiegazione del perché è fornita da John Zdanowski, capo dell'ufficio finanziario della Linden Lab. L'azienda – accortasi che il comportamento dei residenti era influenzato dai tassi di cambio – da più di un anno ha messo un tetto al valore della moneta virtuale. Tenendo fermo il cambio del dollaro reale a circa 270 L$ sarebbe riuscita, in un anno, a realizzare circa 5 milioni oltre a sospendere durante la fase critica la fornitura di moneta, mettendosi così al riparo da pericolose oscillazioni. Insomma niente libero mercato, proprio perché Linden si è garantita la gestione del prodotto più importante: la moneta. In un saggio pubblicato dal Ludwig von Mises Institute, Matthew Beller (ex dipendente della Fed, la banca centrale americana) ha puntato l'indice su un'ulteriore eventualità: quando l'azienda paga gli stipendi settimanali ai residenti premium potrebbe trovarsi, ad esempio, a non aver copertura sufficiente dalle entrate da affitti ed altri servizi amministrativi. «Per aver fondi per tale deficit – secondo Beller – Linden crea nuovi L$ e li inietta all'interno di Second Life». La cura? «Abolire le limitazioni sul contenuto, rafforzare la capacità dei residenti di far valere i propri diritti di proprietà e, soprattutto, vincolare il L$ ad una moneta-merce del mondo reale garantita al 100% da riserve».

Come è entrato in contatto con Ginko?
Appena iscritto, dopo l'isola di training (la zona dove Linden accoglie i neo-avatar – ndr) sono finito in un luogo dove c'era un bancomat della Ginko. Ho letto un po' ed ho fatto un deposito di un L$ per gioco. Poi mi sono documentato sul web: sembrava affidabile. Nelle settimane successive depositai qualcosa come 200-300 L$.
A quale scopo?
Non mi piaceva avere più di 200 L$ nel conto di SL. Perché meno soldi ho, meno spendo. Anche perché leggevo di truffe e raggiri. Quindi ho conosciuto Bisl (Banca d'Italia SL) e la Jtfinancial. Mi sono ritrovato con tre conti. Avevo distribuito i soldi nei tre conti in modo che, mi sono detto, se fosse fallita una delle banche, avrei perso solo un terzo del patrimonio. Nella Bisl avevo circa 6000, nella Jt circa 1000, in Ginko 3964. Stavo ancora sparpargliando bene i miei soldi.
Offrivano condizioni vantaggiose?
Sì. La Bisl aveva il tasso più alto poi, essendo italiani, volevo fidarmi. La Ginko sembrava la più affidabile essendo quella che era "vissuta" più a lungo. E poi la Ginko aveva l'enorme vantaggio dei prelievi on-line: potevi prendere soldi andando sul sito, così il tuo avatar ovunque stesse riceveva i soldi. Dicevi prelevo 100 e subito inworld ti venivano dati 100 L$, mentre con le altre banche devi raggiungere tu gli Atm bancomat.
Gli interessi erano allettanti?
Non erano male: variavano, ma erano circa 0.1/0.13 giornalieri.
Finché le cose sono andate bene può dire di averci guadagnato?
Assolutamente sì.
Adesso dei tuoi tre conti quanti ne restano?
Sempre tre, ne ho aperto un altro. Infatti Ginko non lo ho più, perchè questa banca ha dato i GPB (Ginko Perpetual Bond) in corrispondenza 1:1 al Wse (www.wselive.com, una delle Borse di SL – ndr). Ma io ero offline, non lo sapevo, ero ad un matrimonio al sud: sette giorni senza SL. Sono tornato ed ho scoperto che nei primi due giorni tutti si erano messi a vendere le azioni che sono crollate. Erano a 0,20 dopo 48 ore, quindi le mie 3964 azioni valevano circa 500 linden dollari o giù di lì.
Ci ha rimesso denaro RL?
Io non ho mai messo denaro vero in SL, tutto guadagnato campeggiando, creando magliette per altri, cose così.
Ma adesso che fa? Opera in Borsa?
Ora ci gioco, nel vero senso della parola. Un'amica più esperta mi ha spiegato qualche accorgimento. Sai, ho quelle 3000 passa e azioni: venderle non ha senso, prendo circa 400L$. Allora ne ho cedute un po' a basso prezzo, leggo un po' on-line nei blog, guardo le aziende che mi ispirano. Ho appena comprato 50 azioni (valore 100 L$) di una che avevo incontrato per caso inworld, così a tempo perso. Considero quei 3900 L$ perduti.
Ma non ha mai pensato di convertire in denaro sonante i L$?
Sì, ma non ora. Forse quando ne avrò di più.

Assisi: modello grafico futuro

Una sim spettacolare, poi arriverà l'Umbria e la città di Marostica

Inaugurata a settembre la spettacolare Basilica di San Francesco in 3d realizzata in scala su planimetrie originali. L'eccellenza e la cura con cui sono stati riportati i dipinti del ciclo francescano, l'attenzione a dettagli quali l'introduzione di script (hud), in italiano e inglese, appositamente creati per accompagnare il visitatore nel percorso storico artistico virtuale, fa di Assisi un modello grafico di sicuro riferimento. «La fedeltà dei dipinti è dovuta all'adozione di alcuni accorgimenti tecnici particolari – spiega Golan Holder, avatar referente di Wedoit la società di Assisi che ha realizzato la riproduzione – innanzitutto la scelta della luminosità, in base al rendering in SL, migliora nettamente la qualità di texture e foto caricate, in secondo luogo, soprattutto per i dipinti posti su superfici non piane, abbiamo usato dei filtri di distorsione messi a punto appositamente».
Il progetto non ha finanziamenti ufficiali dal Comune, ma sono al vaglio iniziative partecipate: «Conosco personalmente il sindaco di Assisi che è stato felicissimo di questa iniziativa, ed ovviamente abbiamo interpellato anche il Sacro Convento – continua Golan Holder – considerate la difficoltà di far capire SL a chi non la conosce, intendiamo usare il canale istituzionale per promuovere eventi che possano dare risalto alle realtà locali cercando, inizialmente, di coprire noi i costi per dimostrare alle persone l'utilità di tali iniziative sperando che cittadini e istituzioni desiderino essere coinvolti».
Celebrato, in quest'ottica, anche il decimo anniversario del terremoto con una mostra fotografica che espone gli scatti storici di Giovanni Galardini il quale racconta, in un percorso a immagini, il dramma che travolse basilica e popolazione. Galardini, fotografo professionista con qualifica Europea di reportage (QEP) documentò, fra il 1997 e il 1998, il sisma marchigiano e umbro: dal suo lavoro è stata tratta la pubblicazione "Il terremoto della gente", Editoriale Umbra-Foligno, 1998, e la partecipata esposizione allestita presso la sede virtuale della Basilica di San Francesco di Assisi, prima di una serie di eventi in programma nella nuova sim.
Assisi è stata realizzata dall'azienda umbra Wedoit, in collaborazione con Metafuturing S.l di Madrid, Euromedia Italia di Terni, e in partnership con il gruppo Gnosys del programma ItaliaVera di Carlo Biscaretti di Ruffia (Basil Coage in SL), che punta alla va-

➜

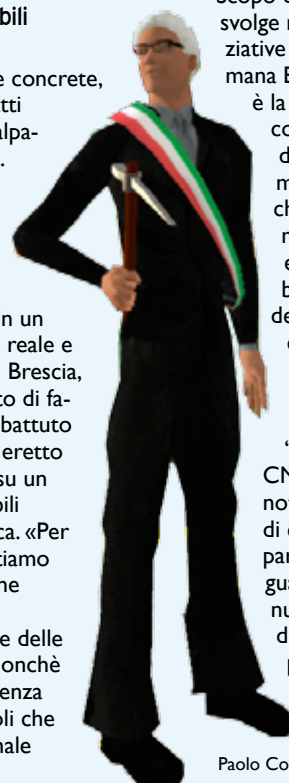
➜

lorizzazione del patrimonio storico-artistico italiano mediante la sua fruizione virtuale. I nuovi progetti comprenderanno a breve l'apertura dell'Umbria virtuale (Myumbria): un evento sostenuto dall'Apt regionale in collaborazione con Euromedia Italia, che proporrà la riproduzione delle città più note, al fine di comunicarne il patrimonio culturale, le principali attrazioni turistiche assieme ad eventi e manifestazioni. In studio per Weidos anche una sim tutta dedicata a Marostica: la cittadina veneta famosa per la sua piazza a scacchiera e resa celebre dalla storica tradizione degli scacchi animati che si perpetua dal 1400.

A. M.

Il sindaco di Brescia piccona l'inciviltà

Demolito simbolicamente un muro di pixel sul parcheggio disabili

Muri: barriere fisiche concrete, ma anche ostacoli fatti d'indifferenza e impalpabile incomunicabilità. Abbatterli nel segno della mobilità, una libertà di movimento ben simboleggiata dai mondi virtuali: così, in un ponte sincronico fra reale e virtuale, il sindaco di Brescia, Paolo Corsini, armato di fascia e piccone, ha abbattuto il 'muro dell'inciviltà' eretto da corso Palestro - su un parcheggio per disabili - nella rete telematica. «Per la prima volta abbattiamo uno dei tanti muri che nella vita, reale e no, contribuiscono a fare delle differenze ingiuste, nonchè distruggiamo la presenza di tutti quegli ostacoli che impediscono il normale accesso ed utilizzo dei marciapiedi e di tante parti delle città a coloro che, a qualunque titolo, hanno problemi di deambulazione - ha dichiarato l'alter-ego del sindaco - Scopo della campagna, che si svolge nel contesto delle iniziative bresciane per la "Settimana Europea della Mobilità", è la sensibilizzazione nei confronti di un problema di civiltà». Sono infatti molte le barriere urbane che possono limitare la mobilità delle persone, e in particolare di disabili e anziani. Ideatore della singolare iniziativa, e della campagna pubblicitaria 'reale' ad essa collegata, è l'agenzia di comunicazione 'Delinea', associata alla CNA di Reggio Emilia, nota per le sue campagne di contenuto sociale, particolarmente all'avanguardia nell'uso dei nuovi mezzi e linguaggi di comunicazione. Il parallelo progetto in SL è stato invece curato da web-3d.

Paolo Corsini

Second Live: pixelcomunità

Le culture urbane di SL alla settimana della moda, ora nella land di Style

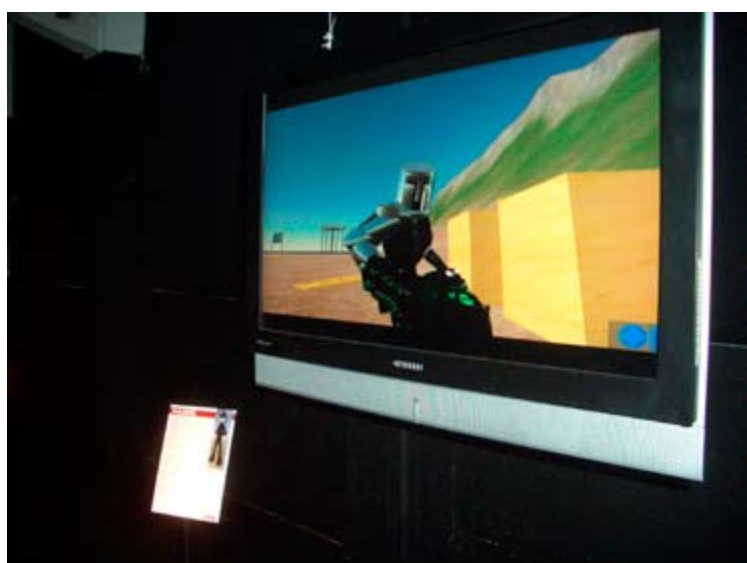
di **Asya Masala**

C'è un non luogo dello spazio virtuale compreso fra il mare della cultura e l'oceano della subcultura. Un mondo liquido che freme, pulsa, vive. Comunità virtuali di avatar che organizzano il loro spazio nell'etere hi-tech delle rete globale. La loro aggregazione è stata filmata da live 2.O, in collaborazione con 2ndK e StyleMagazine in SL, in occasione della presentazione di Pitti Immagine all'interno della settimana della moda milanese. «Siamo consapevoli che la rete è ormai diventata per la moda un luogo fondamentale dove sperimentare nuove modalità di comunicazione – dice Raffaello Napoleone, amministratore delegato di Pitti Immagine – il progetto speciale che darà spazio a Second Life sarà un percorso attraverso i nuovi linguaggi e le nuove tribù della moda contemporanea». Un evento di presentazione delle nuove culture virtuali, le quali, essendo già proiettate nel futuro immaginario dell'innovazione tecnologica, detengono un patrimonio cyberculturale loro proprio, portatore di idee di stile di sicura influenza per la generazione 2.0.

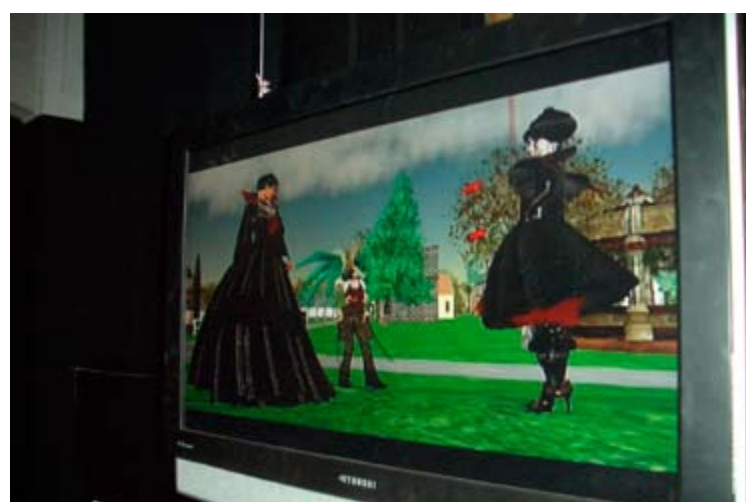
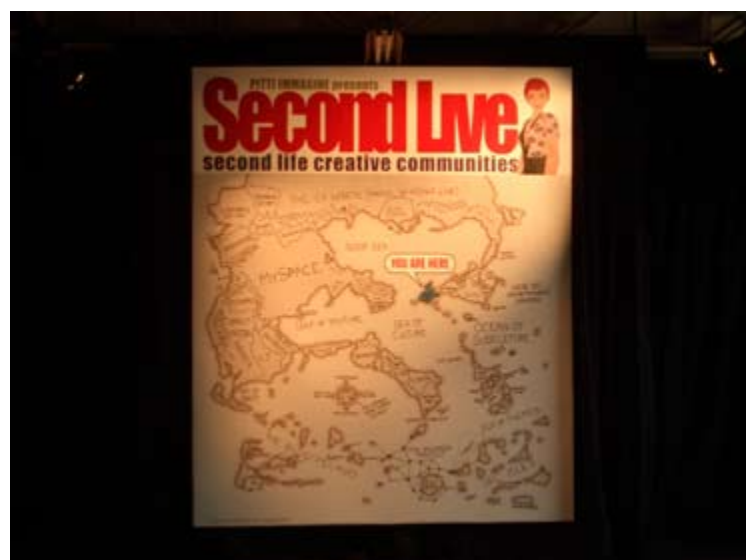
La costruzione dell'immaginario identitario collettivo, in SL, è giocata sull'aggregazione di vive comunità di esseri in pixel, variamente ispirate a modelli letterari, cinematografici, pubblicitari, fantascientifici e, soprattutto, a role-playing fantasy o gotici: a memoria di ciò che fu il neolitico di SL, quando il server nacque come contenitore sociale "vivo" formato da "giocatori di ruolo on line". Pixelculture rizomatiche in continua metamorfosi, che fanno della interconnettività sociale il proprio fulcro evolutivo. Una interconnessione di esseri che si muovono velocemente nel web ma che idealmente necessitano di un punto di riferimento stanziale sul 'territorio virtuale.

Nascono così città animate vissute da una rete sociale che basa la propria identità digitale su un composito insieme di abitudini, valori e credenze. Gli steampunk, seguaci di un filone fantascientifico d'epoca modernista che s'ispira ai testi di Jules Verne o Thomas Edison, vivono nello stato indipendente di Caleidon: un mondo anacronistico in cui le strumentazioni sono mosse dalla forza motrice del vapore. Agghindati in abiti ottocenteschi con inserimenti cyberpunk e fantamiltari, credono che la scienza, controllata dall'uomo, debba essere funzionale ad un progresso benefico.

Gli *anime* si collegano alle opere di animazione giapponesi riproducendo i personaggi delle serie più note: si ritrovano nella città virtuale di Nakama. Gli *elves*, elfi dalle orecchie a punta, vivono in un bucolico mondo immaginario, suddiviso in sette regni, abitato da esseri fatati, draghi, streghe: indossano lunghi mantelli fluenti e morbide vesti, monili d'ossa e accessori in pelle e cuoio. I *furry* sono animali antropomorfi bipedi ispirati alle serie Disney prima maniera: talvolta chiusi e schivi, animano, perlopiù, l'aperta comunità stanziata nella riserva naturale di Luskwood. I *goth* sono la comunità più attiva in SL: vestono in uno stile dark un po' retrò, e amano atmosfere oscure

➜

Le installazioni RL a Pitti Immagine durante la settimana della moda milanese

e spettrali. I luogo di maggior riferimento è Toxian City, un ambiente popolato da vampiri, licantropi, elfi oscuri, demoni, angeli decaduti e cyborg. I *post atomic* si compongono di creature cyberpunk, punkers e squatter: in linea con il pensiero dark nichilista di Mad Max, pensano che il mondo verrà sconvolto dalla guerra atomica e coltivano la più trasgressiva cultura underground. Vivono nelle viscere delle periferie metropolitane costituite di scenari di degrado post industriale fatti di edifici pericolanti e ruderi urbani fatiscenti. I *fantafan*, abitanti di Nexus Prime e Indigo, sono i cultori della narrativa cinematografica cyberpunk di Philip K. Dick e William Gibson, le saghe di Star Wars, Star Trek: amano vestirsi con tute spaziali, divise da combattimenti e tecno armature.

I *builders*, costruttori che popolano le sandbox, sono gli innovatori sperimentali del nuovo mondo e coloro che con gli scripters, hanno creato le ardite strutture architettoniche e i futuristici paesaggi di SL: i builders storici hanno poi contribuito alla creazione di The Future, un mondo di avvenieristiche costruzioni hi tech. I *Fashion Victim* sono avatar che fanno della moda e del consumismo il centro del loro stile di vita: si aggirano fra negozi di lusso che propongono design e alta moda come il centro commerciale di Midnight City. I *Clubbers*, al pari giocati sull'apparenza e lo stile, sono tutti coloro che fanno del divertimento a oltranza il centro del loro gioco notturno nei club: se sono professionisti spesso trovano una fonte di reddito nell'organizzare serate di tendenza.

Architettura del possibile

La ricerca tra linguaggio dei mondi virtuali e rapporto col reale

di **Tracy Kagekiyo**
& **Koala Koba** *

Si può parlare di architettura di Second Life? La reale esperienza "fisica" dell'architettura, fatta di dinamiche visive, tattili, olfattive, può essere sostituita da uno dei più fluidi e versatili strumenti digitali per l'esplorazione degli edifici? L'esperienza architettonica, privata delle sue connotazioni sensoriali, non può che appartenere ad uno scenario intellettuale, affascinante e non fisico, allo stesso modo con il quale le singole regioni in SL risultano immerse in un mondo fluttuante nel vuoto, privo di contestualizzazione geografica ed esistenti quasi esclusivamente in una dimensione onirica. Insomma, siamo di fronte ad un vasto campo di ricerca, e lo sfondo critico è dei più interessanti.
La *tabula rasa*, immagine di una regione ai primi stadi di evoluzione, riecheggia il panorama acerbo del metaverso delle origini, sul quale si è formata la dinamica Second Life attuale. Dalla sua creazione, il mondo online ha infatti visto nascere, in breve tempo, una varietà di approcci, linguaggi e ricerche spontanee di assoluto interesse, in cui convivono esempi di riproduzione della realtà, architetture come sfondo della narrazione, fino a episodi di ricerca legata a linguaggi specifici del metaverso.
Quello della riproposizione del mondo reale è tra gli orientamenti più diffusi: mentre stili disparati caratterizzano le abitazioni e le residenze private, Second Life continua a popolarsi di ricostruzioni più o meno accurate di città e monumenti. Tra le finalità di tali operazioni si hanno la promozione turistica (vedi Mantova, Mitcom Experience 126, 70, 136) e la sperimentazione di soluzioni atte a verificare – in vitro – il gradimento di un prodotto immobiliare prima che quest'ultimo venga lanciato sul mercato "reale" (come per la catena di alberghi Aloft, www.virtualaloft.com).
Una ricerca architettonica più profonda nasce invece dalla relazione del tutto inedita tra i giocatori e lo spazio urbano dei role-games di Second Life. Le città post-apocalittiche di Toxian City (Toxia 239, 138, 23) o di Midian (Midian City 138, 44, 30) e i loro edifici dismessi non si limitano a fare da scenario agli accadimenti, ma sono rigoroso materiale narrativo e veicolo di tensione emotiva, direttamente memori della lezione gibsoniana e dello "Stalker" di Tarkovskj.
Parallelamente, diversi progettisti iniziano a spingere oltre la ricerca di un linguaggio architettonico proprio del metaverso, contribuendo al raggiungimento di una sua crescente consapevolezza e autonomia. Un esempio italiano è quello di Arco Rosca, vincitore del concorso per la sede virtuale della Meltemi, che interpreta il tema dell'edificio come nodo di informazioni in continua trasformazione, interfaccia immateriale dallo spiccato carattere ipertestuale.
Sarebbe interessante immaginare, a questo punto, se e in che modo l'estetica di Second Life sarà in grado di sollecitare un'ipotetica simbiosi con il mondo architettonico reale, alterando sufficientemente la sensibilità dei progettisti da influenzarne una futura ricerca. Intato gira la voce - ad esempio sul blog PrimDig -che molti architetti reali stiano già usando segretamente Second Life come territorio di sperimentazione per i propri progetti. Chissà cosa uscirà da quelle isole.

*** Maria Bruna Fabrizi & Fosco Lucarelli**

IM Vedi in SL come sarà la tua casa

Non più esporre, ma trasporre per vendere. E' la strada che ha tentato la Costruzioni Residenziali a Reggio Emilia, offrendo ai residenti del metamondo la possibilità di visitare una palazzina di uffici e appartamenti in costruzione in via Marchi. L'edificio è visibile a Second Italia 1 (34, 27, 22). Il compratore può visitare l'immobile che vuole acquistare, andando oltre la semplice fruizione dei rendering o delle foto, e comprendendo appieno le sue caratteristiche. Nel caso specifico l'idea della GMPRgroup, agenzia di comunicazione e marketing, appare interessante anche se più di un visitatore ha notato come sia difficile rendere il senso degli spazi in SL semplicemente riproducendo un progetto architettonico.

Creatività: un festival, un'isola, un concorso

Dal 24 al 28 ottobre a Firenze l'appuntamento promosso da Fondazione Sistema Toscana

All'interno del Festival della Creatività, ospitato a Firenze dal 24 al 28 ottobre, ampio spazio è dedicato al Secondlife Festival, che presenta una serie molto ricca di incontri, workshop ed eventi legati al metaverso. In questa cornice, la Fondazione Sistema Toscana, l'azienda che ha portato la Regione ad essere la prima italiana ad affacciarsi nella grid, indice un concorso di idee per la progettazione dell'isola del Festival della Creatività (Creativity Festival 138, 149, 23). La peculiarità del bando è quella di considerare l'ideazione come un processo globale che tenga conto di ogni aspetto dello sviluppo di una sim in Second Life. Si va dagli edifici, al terraforming, alle proposte e alla programmazione degli eventi e delle attività che dovranno animare e promuovere la regione.

Un valore aggiunto è la totale libertà lasciata ai partecipanti, ai quali viene chiesto unicamente di cercare di cogliere lo spirito del festival; in quest'ultimo il concetto di creatività è interpretato davvero a trecentosessanta gradi, toccando tutte le arti, il pensiero, la comunicazione, la scienza e la tecnologia. L'isola, che in attesa dei progetti è vuota e ha la forma del logo del festival, va ad aggiungersi al già ampio territorio della Toscana su SecondLife, Regione che si è già distinta per la qualità e la varietà delle iniziative ospitate. Le proposte dovevano essere consegnate entro il 15 settembre e al vincitore andrà un premio di 200.000 L$, oltre al soggiorno durante la durata del festival.

T. T. & K. K.

Appuntamenti mixed reality

La seconda edizione del Festival della Creatività si svolgerà a fine ottobre alla Fortezza da Basso di Firenze. Al suo interno per quattro giorni si svolgerà il Second Life Festival con eventi sulle potenzialità del nuovo mondo digitale: lezioni di abbigliamento per avatar, building, ma anche convegni con Cerboni, Gerosa e Grid Gallery, le sculture interattive di Adam Nash, i quadri di Roberto Remi e gli "Hyperportraits" della Galleria Tossi di Firenze. Prevista anche una sfilata di moda con modelle vere e modelle virtuali.

Made in Italy e design nell'Eur a 3D

Il made in Italy ed il design italiano prendono "corpo" nel mondo a 3D. E' infatti stata inaugurata – il 9 ottobre, nella cornice del RomaDesign+, international design week – "Experience Italy", replica virtuale su 524.288 mq dell'Eur (realizzata da Virtual Italian Parks, l'azienda che ha appena lanciato la nuova versione della celebre Parioli). Al piano terra del "Palazzo del Ristorante Ufficiale" è ospitata la mostra multimediale "Made in Italy Files", dedicata ai risultati dei master internazionali per l'allestimento dell'Esposizione Permanente del Made in Italy e del Design italiano del Ministero dello Sviluppo Economico. Il "Palazzo della civiltà italiana" sarà invece utilizzato come teatro per esercitazioni e anticipazioni per l'Esposizione, nonché quale luogo di incontro e discussione. Le fiere ed i convegni RL che si terranno nel "Palazzo dei Ricevimenti e dei Congressi" saranno, in alcuni casi, riproposti anche nella versione SL. Infine c'è una "chicca". È l'anticipazione in 3D di un'opera Massimiliano Fuksas non ancora realizzata, il "Centro Congressi Italia": un contenitore trasparente con dentro una struttura d'acciaio a forma di "nuvola".

Fare goal con l'hud

Arriva dall'Italia il primo campionato di calcio su SL

di **ilfritz McMillan**

È finalmente in rampa di lancio il primo campionato di calcio ufficiale di Second Life. È un'iniziativa italiana, partita da un gruppo di ragazzi napoletani che hanno costituito la Lega Calcio SL, che con la collaborazione di Isn Virtual World, di Mattia Crespi, ha messo a punto un software che permette agli avatar di affrontarsi in squadre (si giocherà a sette) in grado di dare vita a una vera e propria Serie A. È Mariano Imprudente, noto nel mondo virtuale come Max83 Sosa, a spiegarci come è nata l'idea: «Inizialmente – spiega – mi dilettavo a fare il PR. Poi con degli amici ho costituito il primo club di SL dedicato al Napoli. Quando si è unita a noi Marinella Boa è venuta fuori l'idea di organizzare un vero e proprio campionato, circa cinque mesi fa».

Giocare è facile. Bisogna indossare l'Hud, il comando di gioco. Si attivano poi le gestures e si fanno funzionare i comandi che permettono di esercitare i "fondamentali" del gioco del calcio: controllo di palla, passaggio corto, passaggio lungo, tiro in porta e via discorrendo. Attenzione però: non è il caso di presentarsi al campo da gioco con il proprio pallone, anch'esso fornito gratuitamente. In ogni partita è la Lega a metterne a disposizione uno.

Tuttavia non si tratta di giocare semplicemente a calcio. L'idea è anche manageriale, e ogni ruolo del calcio reale è stato ricreato fedelmente, dal presidente che investe i suoi Linden Dollars all'allenatore, fino al team manager: «Il progetto – continua Mariano – ricalca quello di una Lega Calcio reale. Ci sono entrate e uscite, le società iscritte pagano i loro giocatori e noi abbiamo proposto premi da dare alle squadre, 10 mila Linden a punto». Un giro da un migliaio di euro a settimana che richiede l'aiuto di uno sponsor. È quello che negli ultimi mesi hanno cercato di trovare Max83 Sosa, Rendillo Forcella, Marinella Boa, Maxx Flyer e Devis Bamaisin grazie all'aiuto di Isn, che ha gestito a lungo la trattativa con la Tim, che ha già affidato due isole alla società milanese.

Non ci sono solo gli organizzatori, naturalmente, ma anche i club, con circa 400 avatar iscritti al campionato come calciatori. Squadre anch'esse bisognose di sponsor; alcune lo hanno già, altre disputano amichevoli, sia amatoriali che riconosciute dalla Lega, che in questo caso fornisce l'arbitro. Lo stesso Max83 Sosa ha diretto un Itland-Roma 7-4 giocato sul campo dell'Itland. Già, perché praticamente tutte le squadre iscritte hanno il loro stadio, anche se l'accordo con la Tim prevederebbe che le partite di cartello siano giocate al Tim Stadium . Sembra però che ci sia qualcuno intenzionato a rubare l'idea: «C'erano voci di qualcuno che volesse organizzare un suo campionato, cosa legittima, ma per farlo sembra che abbia cercato di contattare anche chi aveva già aderito alla nostra Lega – racconta ancor Max83 Sosa. Pare che questo qualcuno fosse intenzionato a fare tutto di nascosto, per

Progetto Formula Uno

Dall'Italia arriva anche il progetto, ancora in fase di studio, di organizzare un Mondiale di Formula 1. Tutto dovrebbe svolgersi attraverso Alice MyGP sulla pista della sim di Telecom Italia3. L'iniziativa si è però arenata dopo l'ottimo riscontro sui dati di iscrizione: oltre una cinquantina di piloti. Si sta valutando la possibilità di farli gareggiare tutti e come organizzare un campionato, cosa rivelatasi più complicata del previsto. Intanto però sul circuito è possibile effettuare gare "private", non facenti parte del calendario ufficiale. Sperando che almeno su SL non ci tocchi assistere a casi di spionaggio.

➜

➜

poi fare i comunicati stampa e avvertire anche le televisioni. Una cosa preoccupante, perché noi abbiamo lavorato cinque mesi, cercando consensi in giro, mentre qualcuno ha in mente di approfittare di un lavoro già fatto».
L'idea di un campionato naturalmente è esportabile a ogni livello, fino a poter creare una rete di federazioni (quella spagnola e inglese sono già attive) che possa dare vita a competizioni tra club di nazionalità: «Abbiamo costituito Uefa SL e Fifa SL, in Germania si parla anche di un interessamento della Bundesliga all'organizzazione di un campionato. Sarebbe molto interessante, vediamo che cosa ne viene fuori».
Tutti pronti a partire, dunque, almeno in Italia, ma il pubblico? Gli stadi troppo pieni potrebbero sovraccaricare una sim: «Se ce n'è troppo ci sono problemi di rallentamento, di lag. L'idea, per buona parte delle partite principali, è quella di giocare a porte chiuse – conclude Mariano – con la possibilità di trasmettere le partite in streaming». Ci sono stati contatti con Sky e Fastweb per filmare le partite e vederle nei palinsesti satellitari. Chissà che Second Life non possa creare anche qualcosa di simile a 90° minuto.

Lega Volley nel metaverso

Isola dedicata alla serie A femminile, un avatar per ogni società

Su Second Life è arrivata anche la prima Lega sportiva reale, almeno in Italia. Si tratta della Lega Volley Femminile, che su iniziativa di Laura Tommasini, a capo dell'ufficio stampa dal primo luglio, ha prima creato un suo avatar (LegaVolleyFemminile Oh) per poi inaugurare la sua sim, curata graficamente dall'agenzia Duel di Roma. «È stata una mia idea – puntualizza Laura – accettata dal Consiglio. Siamo effettivamente la prima Lega italiana in assoluto ad avere puntato su SL». Il 5 ottobre è stata così presentata la prima isola dedicata al mondo della pallavolo di Serie A italiana: «Sono rappresentati i nostri uffici – continua Laura – e tutte le nostre società, alle quali abbiamo regalato un avatar che ciascun club sarà libero di gestire a suo piacimento. Sull'isola ci sono dei campi ed è prevista la possibilità di agire direttamente con gli utenti, anche a livello di comunicati». Più complicata la questione dei diritti televisivi: «Quelli sono di Sky e non possiamo mettere le partite a disposizione dell'utente – conclude -, ma vorremmo in qualche modo rendere disponibili immagini e foto e anche qualche filmato. Stiamo sviluppando anche questo aspetto».

Sluub tv si fa in tre

News, musica, moda. Box per commenti, film, un magazine e presto anche in chiaro

Restyling per Sluub che diventa oggi una vera e propria tv a tre canali. News, musica, fashion: in streaming 24 ore su 24. Presto anche in chiaro nei canali real life. Rinnovato lo staff coordinato da Beppe Rossini e dal neo direttore Slow Messmer. Due anche i nuovi volti del tg, Serjoe Baileij e Valeria Iuga. Per gli avatar la possibilità di partecipare registrando video nella Secondbox in tour nelle isole italiane. Attivo anche il canale pubblicitario gestito dalla Team Itland mms srl. Lanciato il primo numero di *Essensual*: magazine di moda diretto da Bianca Foulon. In futuro anche un film. 2L ne parla nell'intervista a Beppe Rossini e Slow Messmer.

Nuovo staff per tre canali: come è composta attualmente la redazione?

Siamo in una ventina di persone, dieci fisse: due organizzatori; otto giornalisti; tre cameraman; un art director; un creativo; altri collaboratori a vario titolo. Un team composito che abbisogna di altro personale perché presto Sluub tv sarà visibile in chiaro.

Tre canali: qual è la linea editoriale?

Poiché la tv è rivolta esclusivamente al popolo di SL, la linea editoriale è fondamentalmente orientata all'osservazione diretta di tutto ciò che avviene al suo interno, mettendo l'accento su: economia; sociale; cultura. La novità tecnica di questa edizione è che, con l'avvento della voce, giriamo tutto in SL. Inizieremo anche ad ascoltare i pareri degli avatar intervistandoli sul campo per capire quali siano i loro interessi, gusti e abitudini.

Cosa propone il canale musica?

Per quanto riguarda la musica ci concentriamo principalmente su concerti live e interviste ai gruppi (SL e RL): abbiamo iniziato a metà settembre con un calendario di due eventi a settimana.

Qual è il progetto per il canale fashion?

Il canale tratta principalmente di moda offrendo video delle sfilate dei migliori stilisti in SL, e, ancora, accessori di tendenza, design e arte. In concomitanza con l'attivazione del canale fashion abbiamo appena lanciato un novo magazine bilingue di moda, Essensual: un prodotto team Itland diretto da Bianca Foulon e scaricabile in hud e pdf dal sito di Sluub.

Uno spazio per gli avatar, Secondbox: di cosa si tratta?

È uno spazio in cui gli avatar possono dire la loro a microfoni aperti, ma è anche un prodotto creato ad hoc e finalizzato sia alla partecipazione che all'incremento degli ascolti di Sluub. In secondo luogo, se l'idea dovesse avere riscontri, speriamo possa arrivare a videotelefonini e tv reale.

Una persona che volesse unirsi a voi quali competenze tecniche deve avere?

Conoscere *machinima makers*, cioè deve saper fare riprese video in SL e gestire programmi di montaggio video. Inoltre servono reporter d'assalto.

Come gestite i filmati pubblicitari?

Ho preparato un canale per gli spot tv, inoltre abbiamo una casa di produzione: la Itland Entertainment composta di creativi e tecnici.

Come nasce una pubblicità?

Da un'esigenza che si tramuta in idea, poi in progetto, ed infine in realizzazione. Partiamo dalla bozza dello spot, dopodiché si fa il casting effettuando la ricerca fra i contest delle varie sim, e girando le riprese con tecnica machinima full, ovvero con l'ausilio di software in SL scritto in LsL.

Quali sono i progetti a lungo termine?

Abbiamo un film in produzione, tra l'altro quasi terminato: il trailer sarà in onda tra pochissimo sui canali Sluub. Si tratta del

➜

➜

primo film italiano girato in SL con artisti d'eccezione che peraltro verranno doppiati. È un *noir* ambientato negli anni 50 della durata di circa 30/40 minuti.

A. M.

SL va in onda

Vite², una trasmissione reale tutta dedicata al metaverso

La tv reale punta gli obiettivi sul mondo virtuale. Dopo l'esordio di Sky news, che si è attivata nella ricerca di cronisti dal metamondo a seguito della partnership con il sito di videosharing Skycast, dopo l'Isola dei Famosi su SL gestita da Magnolia per Rai2, anche un nuovo programma tv si sta preparando a svelare i meandri della doppia vita fra reale e virtuale.
Vite2: questo il titolo del primo programma dedicato totalmente a SL. Produttore del progetto è la milanese ATRE FILM FACTORY, in partnership tecnica con WEB-3d per riprese ed allestimenti nel metaverso. Il format, ideato da FISHBONE CREEK, mette a confronto l'esperienza diretta dei residenti di SL attraverso video racconti del loro quotidiano reale e virtuale. Elementi di DocuReality, sotto forma di RVM lanciati dalla conduzione, permetteranno così di conoscere il vissuto degli ospiti 'umani' del Talk-show in studio, seguiti nell'arco di una loro giornata tipo nella Real Life, alla quale verrà giustapposto un analogo percorso in SL.
La struttura di ogni puntata - una ventina circa presumibilmente a scadenza settimanale e attive a inizio anno – sarà arricchita da due momenti di approfondimento: vere e proprie "pillole" dedicate ad aspetti specifici del mondo virtuale. Una, relativa alle curiosità dei newbies, si soffermerà sugli ambiti elementari del sistema, l'altra offrirà invece spunti più intriganti e curiosi, per i residenti già esperti.
Altro carattere distintivo sarà poi rappresentato dalla presenza di un 'avatar inviato', Jins Cortes, con il quale la conduzione si collegherà per vivere "in diretta" eventi, luoghi, situazioni del metaverso.
Un aspetto produttivo di sicuro interesse è infine rappresentato dal casting degli ospiti (già avviato), effettuato dagli autori direttamente in SL per mezzo dei loro stessi alter-ego. In programma anche la costruzione di uno spazio /studio virtuale, giocato su spazi informali che sottolineino la convivialità. È infatti in fase di allestimento una sorta di soggiorno di un loft, comprensivo di divani e zona relax, che faciliti lo scambio di chiacchiere, idee, esperienze, e che diventerà punto di raccolta di tutti gli avatar che vorranno ricevere informazioni o rivedere inworld le puntate messe in onda dall'emittente reale.
«È un programma che intende parlare della gente, dei veri residenti di SL e delle loro storie, fuori dal sensazionalismo con il quale sono state trattate le notizie da SL fino ad ora» ha spiegato Alessio Mazzolotti, responsabile creativo.
Produttore esecutivo per ATRE FILM FACTORY è Antonella Capella (Danbio Ewing in SL). Il pool creativo, capitanato da Alessio Mazzolotti (Caliban Enoch) comprende Paolo Gillone (Jins Cortes), Barbara Andriano (Janis Grut), Sarah De Pieri (H2Sarah Clary). I responsabili tecnici e sviluppatori per WEB-3d sono Marianna Panebarco (Marianne Sylbert) e Sandro Tassa (Sandrokan Sands), operatore machinima è Stefano Spiti (Stefano Spitteler). Assoluto riserbo è invece mantenuto sull'identità del conduttore e sul canale di messa in onda.

A. M.

Foto icona per la mostra di Barbieri

Esposizione dell'indiscusso maestro della fotografia di moda

di **Amrita Kamachi**

Dive in bianco e nero avvolte in patinati manti di luce fioca. Sguardi e capi che divengono architetture sceniche. Click d'icone cinematografiche come modello per la ritrattistica glamour nel mondo: 140 scatti dell'indiscusso maestro della fotografia, colui che, a detta di Valentino, "ha rivoluzionato la moda". Gian Paolo Barbieri ha incontrato gli avatar per un'intervista esclusiva nella land di StyleMagazine in SL, presentando, per l'occasione, alcune delle sue foto più celebri, esposte in contemporanea nel Palazzo Reale di Milano, fino all'11 novembre, in una retrospettiva curata da Martina Corgnati. La curatrice ha dichiarato:«della moda non si ricorda l'abito ma l'immagine, per questo Barbieri ne è protagonista».
Se Audrey Hepburn, Sofia Loren, Veruschka, Iman, Jerry Hall sono modelli di stile è anche grazie a Barbieri che, a partire dagli anni '60, ha trasformato in divinità personaggi della moda, stilisti, e modelle, contribuendo a una nuova definizione del fashion. Il capo di moda, nelle rappresentazioni di Barbieri, diviene così scenografia, seduzione, desiderio, emozione, ed è collocato in una geografia d'immagini che spaziano dai surreali richiami dei tatuaggi, alle atmosfere esotiche dei paesaggi dell'oceano Pacifico, di Tahiti, delle Seychelles, del Madagascar. Modelle e capi che divengono architetture teatrali o cinematografiche. Il fotografo ha raccontato, a una platea gremita di avatar, com'è nata quell'ispirazione che ha portato il suo occhio a costruire le indelebili atmosfere di stile che hanno fatto scuola nel tempo, e che rimarranno impresse nella storia delle griffe. «L'emozione di una foto va cercata nel momento dello scatto perchè è qualcosa che colpisce i nostri sensi- afferma- come diceva Braque ci vuole ossessione». Così gli aneddoti s'intrecciano al tempo degli scatti, riportando indietro i presenti, evocando citazioni di Ferré, Versace, Valentino Ysl, e poi, sbalzando nel futuro, focalizzandosi sulle nuove stelle come Uma Thurman e VirnaLisi, e ancora a SL che secondo lo stilista può certamente rappresentare un modo per esplorare il futuro e un nuovo campo di sperimentazione per fotografia, moda e cinema.

Griffe in 3D

Armani apre lo store virtuale

Armani apre il suo *concept store* riproponendo nelle terre virtuali la speculare immagine in 3d della boutique milanese di via Manzoni. La nuova sim, realizzata in collaborazione con Saatchi & Saatchi Italia e Virtual Italian Parks, è idealmente giocata sulla sobrietà e l'eleganza tipiche dello stile della nota casa di moda. Mancano ancora freebies e demo per gli avatar. L'area di e-commerce introdurrà il rimando al sito dell'atelièr. L'area comprende un negozio Emporio Armani, un negozio Armani Jeans, un Emporio Armani Caffé, un corner Armani Profumi e Cosmetici e una libreria Armani/Libri, che offriranno da subito una destinazione ai residenti che amano la moda e il lifestyle. «Con tutte le mie diverse collezioni ho sempre cercato di avere un approccio democratico alla moda. Oggi la democrazia che vige su internet mi ha permesso di fare un ulteriore passo… ora il mio primo negozio su Second Life. Ecco che finalmente riesco a essere in due luoghi contemporaneamente» ha dichiarato Giorgio Armani. Il Gruppo Armani è tra le aziende della moda e del lusso leader nel mondo con 4.900 dipendenti e 13 stabilimenti di produzione. Il Gruppo disegna, produce e distribuisce prodotti di moda e lifestyle quali abiti, accessori, occhiali, orologi, gioielli, cosmetici, profumi, mobili e complementi d'arredo ed ha inoltre annunciato l'intenzione di aprire una prestigiosa catena di hotel e resort di lusso nelle più importanti città e destinazioni turistiche del mondo.

La Seconda Babele

Imparare le lingue in SL: corsi, script ed isole a confronto

Inglese, Spagnolo, Portoghese, Francese, Fiammingo, Olandese, Esperanto. Ed ancora: Italiano, Tedesco, Greco, Russo, Finnico, lingue dell'Est europa, scandinave e idiomi del Baltico. Non era la Torre di Babele, ma Belle Isle (168, 149, 24), dentro Second Life. La varietà e ricchezza linguistica e culturale del vecchio continente è stata festeggiata il 26 settembre nel Nuovo Mondo, durante la "Giornata europea delle lingue" (istituita nel 2001 dal Consiglio d'Europa). Un'iniziativa svoltasi dalle 17 alle 22 ora italiana, tenendo conto dei fusi orari ed organizzato da Birdie Newcomb, proprietaria dell'isola, e Maxie Schneider.

L'evento ha avuto un notevole afflusso, creando perfino difficoltà all'ingresso per circa 40 minuti. Sul terreno delle manifestazione erano installati i padiglioni dei vari Paesi: belli, coloriti, affollati di gente quelli ad esempio dell'Est Europa. All'interno erano stata inserite presentazioni di corsi, SLURS degli spazi dedicati alla lingua e alla cultura, strumenti didattici (gratuiti o in vendita), traduttori e "prodotti" tipici. Per l'Italia erano presenti un gruppo siciliano e anche web-3d con la settimana della lingua italiana su SL all'Istituto italiano di cultura di fine ottobre (con collegamenti da tutto il mondo), "L'inglese sms" – una nuova iniziativa De Agostini Multimedia – e l'intervento di Anna Begonia sul progetto "Segnalibro".

Birdie Newcomb

Gli oratori della convention "principale" erano invece posizionati su una piattaforma – con tanto di schermo – sul lato nordoccidentale della sim. Per gli spettatori era stata ricavata una postazione su una collinetta. Peter Bloomfield ed Edmund Edgar hanno aggiornato i presenti sul progetto Sloodle, la piattaforma per l'e-learning che punta ad integrare Second Life con i siti didattici basati sul software "Moodle". Paul Sweeney ha illustrato l'esperienza di "Languagelab", un metodo di apprendimento delle lingue basato sulla "vita reale" in SL. Piccole classi, eventi, ristoranti, club, bar e parchi oltre all'autoapprendimento dove gli avatar esercitano le proprie competenze linguistiche.

Gavin Dudeney di The Consultans-E si è occupato degli strumenti per l'insegnamento (dalle slides, ai quiz fino agli ambienti) con un apprezzatissimo intervento nel quale ha offerto anche attrezzature free ai presenti. Gavin gestisce tre sim per educatori: "EduNation I", a noleggio, "EduNation II", in libero uso, ed "EduNation III". Ha parlato dello "SpeakEasy HUD", un oggeto nato prima della voice che consente di trascrivere agevolmente lunghe lezioni in chat, del "GPL ChatLogger" che trasforma in pagine html colorate i dialoghi in SL o di un sistema che consente di gestire le domande degli studenti mettendole "in coda" evitando rumore o "schiamazzi" testuali.

Kip Yellowjacket ha presentato il "Second Life English/English village" ed Emilio Cid le "Esperanto Interviews". Ha chiuso il pomeriggio Graham Stanley:"L'Europa in Second Life", ovvero in SL Baldric Common, da parte sua, ha segnalato come SL sia ricchissima di luoghi dove è possibile parlare lingue straniere, tentando anche di lanciare un'estemporanea esplorazione collettiva a coppie per scovarne di altre.

In parallelo - ad intermittenza durante la manifestazione - musica e video in più lingue nonché videokaraoke per gli studenti di inglese al Music Pavillion.

2@lingua: italiano itinerante

Si chiama 2@lingua. Ha esordito il 1 ottobre e si presenta come una "scuola" itinerante, a passeggio tra le terre e le isole di Second Life. Lo scopo? Rinforzare e promuovere la conoscenza della lingua italiana tra stranieri. Non è un corso, si badi bene, ma una serie di esperienze linguistiche. A lanciare questo gruppo di SL è Anna Begonia (in RL Antonella Berriolo) collaboratrice dell'Istituto Italiano di Cultura di Barcellona e docente all'Universitat Internacional de Catalunya.

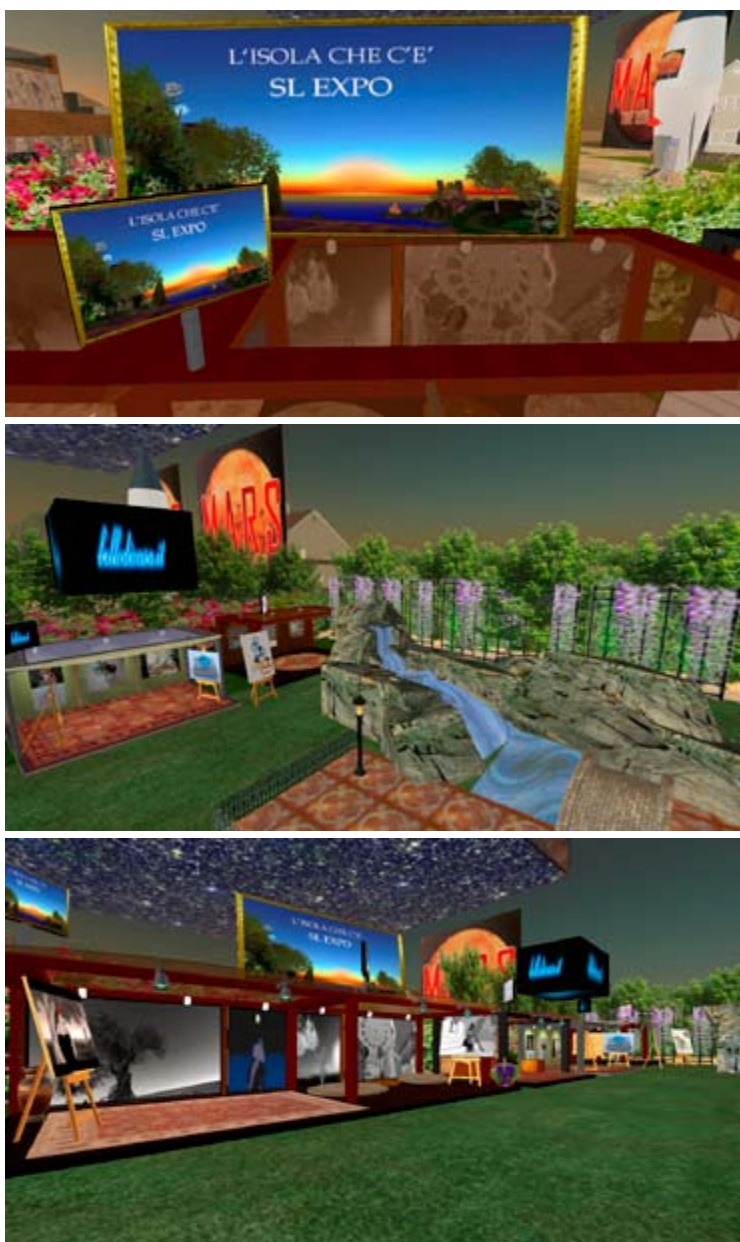
«Credo che un corso di lingua in SL - afferma Anna Begonia - non debba essere come un corso di lingua "in presenza", ma molto meglio. Molto più coinvolgente, motivante e reale». La prima riunione del cenacolo linguistico ha avuto per sede il salotto dell'hotel Tumitu (Tumitu 28,27,26). «Ogni volta andremo in una land italiana diversa, ovviamente chiedendo il permesso al legittimo proprietario. A ben vedere creiamo "traffic" e chi ci ospita si fa pubblicità nelle comunità straniere».

La prima iniziativa prende il nome di "Segnalibro". E' in programma ogni lunedì sera (in Italia). Alcuni e-book scaricabili - il primo è stato di Carmen Covito - vengono segnalati nel group 2@lingua o sul sito 2alingua.wikispaces.com, quindi discussi rigorosamente in italiano. La "coda" in discoteca diventa poi la naturale conclusione della serata. Infatti quel che si fa è chiacchierare, fare amicizia, visitare posti nuovi, scrivere, giocare, vivere avventure e, ovvio, cercare di imparare l'italiano. Insomma un'esperienza didattica che consentirà a chi - fuso orario permettendo - sta in Australia, negli Usa o in un Paese europeo di apprendere l'italiano. «A partire da novembre - promette la vulcanica Anna pensando a chi approccia con difficoltà a SL - organizzeremo dei brevi incontri (60-90 minuti) perché ci si possa destreggiare meglio nel Metaverso».

Un'isola che c'è

Progetto per dar voce ad artisti che nella RL non hanno spazi

Divertirsi, ma anche fare cultura, servizi e marketing. Sembra facile a dirlo, ma non è così, anche su Second Life. È da questa esigenza che nasce il progetto L'isola che c'è (Dulcamara 109, 40, 21). In cui, divertendosi, si cerca di mettere in contatto e di far interagire artisti che nella vita reale non riescono a far sentire la loro voce e semplici cittadini interessati alle offerte culturali di intrattenimento e si cerca anche di fare corsi e vere e proprie ripetizioni di programmi come Dreamweaver e Photoshop: insomma, roba per studenti universitari, e per questo a cura di insegnanti titolari di cattedre nella vita reale.
Tutto partirà da iniziative culturali come l'organizzazione di concerti di musica classica, proiettati in video in attesa della tecnologia giusta per riuscire a suonare anche dal vivo. Il progetto sarà promosso attraverso riviste e inviti diretti agli appartenenti ai gruppi LiberaMente e Gli amici di Roxy Habel e Milla, e poi ancora con pr e sui blog Paradosso e Bellodicasa.it, il cui negozio avrà sede nella land L'isola che c'è riproducendo i prodotti in vendita sull'omonimo negozio Ebay e presentati sul sito. Sarà importante anche l'interazione con e fra siti web dei settori di riferimento di ogni iniziativa, come potrebbero essere Exibhart per l'arte, Liber liber per i reading e San Giorgio Music Festival per la musica dal vivo. C'è anche un progetto commerciale. Nella Land Di Villa in Villa si costruiscono casali toscani e ville d'epoca da affittare nei pezzi di terra disponibili nella stessa land, la cui attrazione principale è la skydisco The Cube.

I. M.

Premio Chatwin: "Il tuo viaggio in Second Life"

Cinque scatti fotografici (su almeno due isole diverse e senza che marchi commerciali visibili) corredati da una didascalia di 200 battute che raccontino un viaggio, un percorso nel metaverso di Second Life. E' questo l'elaborato con cui si può partecipare - entro le ore 19 del 31 ottobre (inviandolo a info@i-s-net.com) - alla versione SL del celebre "Premio Chatwin", riconoscimento ai reportage dedicato al grande viaggiatore e scrittore inglese Bruce Chatwin, che ha come titolo "Il tuo viaggio in Second Life". Le opere, scremate dal comitato organizzatore, saranno esaminate da una giuria presieduta da Bitser Scarfiotti (il giornalista Gianluca Nicoletti) e composta da Andrea Rossetti, Ferruccio Gironimo, Silvestro Serra, Giovanni Scipioni, Alberto Addis, Nicoletta Bartolini e Mattia Crespi. Alla manifestazione è dedicata una parte dell'Alice Isola Cinema. Per contatti in SL: Crimsonn Dagger o Alice Mastroianni. In premio al primo classificato tre giorni di soggiorno a Genova ed un pc portatile. Telecom Italia invierà a casa al secondo e terzo classificato un pc portatile. L'Associazione Culturale Uj-Ut, organizzatrice del premio, assegnerà ai primi tre classificati la Moleskine da collezione firmata da Elisabeth Chatwin.

IM

Arriva un'isola a forma di Sicilia

È imminente l'arrivo su Second Life dell'Assemblea Regionale Siciliana. L'intenzione è quella di dare luogo a un'isola che nella forma richiami la Trinacria reale e fare partecipare alla sua vita tutte le istituzioni siciliane, dai comuni alle province, che in questo modo potrebbero rendere note le loto iniziative anche nel metamondo, facendovi partecipare il più possibile anche i cittadini. L'Ars ha anche cambiato la veste grafica del suo sito www.ars.sicilia.it.

Scienziati con l'avatar

Visitatori RL teletrasportati tra le isole della scienza dal genoma a Braudillard

La scienza vien di notte e d'incanto l'ingegneria genetica diventa quasi un gioco da ragazzi. Per "creare" un micino è infatti sufficiente cliccare sui gatti dell'isola dell'Università del Michigan dedicata al Progetto Genoma. Ci si può però aggirare tranquillamente anche tra le sequenze di DNA umano o, teleportandosi fino all'International Spaceflight Museum (ISM), visitare la stazione spaziale per poi passare a Mercurio, Venere ed agli altri pianeti. È l'esperienza vissuta – a cavallo tra Second Life, le sedi di Frascati e Bari della "Notte europea della Ricerca" – da decine e decine di visitatori assieme agli avatar degli scienziati che affollano il metaverso.
L'iniziativa ha così raggiunto – connettendo SL e RL (al Supercinema di Frascati c'erano 60 spettatori) - l'isola Torment, progetto congiunto di Enea e D'Assain, un'agenzia di comunicazione di Venezia. «Torment – ha spiegato Lamentable Writer dell'ente di ricerca sull'energia – è parte di un progetto sperimentale. Vogliamo capire alcune cose della 3D internet: quali sono le regole di comunicazione e di formazione, ma anche approfondire gli aspetti tecnici». Lo spazio virtuale è ricco di iniziative, di cui le principali sono un progetto di utilizzo di SL per la valorizzazione del turismo e dei beni culturali - con la riproduzione di ville rinascimentali venete; la sede di un'associazione ecologista che ha riprodotto – grazie a Script Lab Italia – il Chiostro del Duomo di Monreale; un centro di documentazione e comunicazione energetica.
Il viaggio – organizzato da ScienzaPerTutti e Web-3D Cultura – è stato guidato da Michela Forwzy e Talete Flanagan (più Lenore Babii e Matilde Petrov da Bari)ed ha toccato oltre all'Istituto italiano di cultura, Assisi, la riproduzione della Cappella Sistina e l'isola dell'arte contemporanea Odissey (con un singolare ed ironico simulacro parlante di Jean Braudillard, filosofo teorico del virtuale e critico del pensiero scientifico tradizionale). Ma, per tornare alla divulgazione scientifica, è stato possibile esplorare in 3D la mappa genetica umana. «Questa – ha illustrato ai presenti (virtuali e non) Max Chatnoir del Progetto Genoma – è una rappresentazione di tutti i cromosomi umani. Se si clicca su uno di essi, si ottengono informazioni su un gene o un cromosoma». Divertente è stata la visita tra una cinquantina di razzi e molti satelliti esposti all'ISM, museo la cui visita richiede ore. A far da guida Troy McLuhan che ha utilizzato uno script in grado di fornire colorite e fin troppo letterali traduzioni in italiano. Alla manifestazione promossa dalla Ue – che aveva anche altre sedi RL lungo lo Stivale (Torino, Napoli, Foggia, Lecce e Brindisi) – era prevista la partecipazione del professor Roberto Petronzio, presidente dell'Istituto nazionale di fisica nucleare e di Colette Renier della Commissione europea.

R. T.

La salute in pixel

Esordio con la contraccezione per il centro Healthy

La contraccezione passa per Second Life e precisamente ad Healthy, il Palazzo della Medicina e del Benessere nella sim di ISN Business Park (195, 158, 28). Le donne italiane infatti, secondo un sondaggio della Società Italiana di Ostetricia e Ginecologia, non sono 'fedeli' ai metodi contraccettivi, passano dalla pillola al profilattico al coito interrotto con il risultato, talvolta, di dover ricorrere (in quasi il 10% dei casi) ancora a rimedi d'emergenza come la 'pillola del giorno dopo'. Fra le under 25, poi, ben il 27.5% non è mai andata dal ginecologo. «Il progetto su SL - rivela allora il professor Emilio Arisi, responsabile della campagna di informazione "Scegli Tu" - si rivolge in particolare alle giovanissime le più a rischio per inesperienza e mancanza di informazioni ma anche le più difficili da colpire con un messaggio educativo». In occasione della Prima Giornata Mondiale della Contraccezione tenutasi il 24 settembre si è svolta una conferenza stampa parallela a quella RL di Berlino e, il 26, perfino un happy hour a tema con proiezione di un video. Il palazzo a dieci piani è concepito per ospitare una struttura informativa sulla salute ad ampio raggio. L'edificio - caratterizzato dalla circolarità dei padiglioni vetrati - è organizzato in dieci settori: Accoglienza, Ginecologia, Oncologia, Cardiovascolare, Medicina generale, Malattie respiratorie, Infettivologia, Diritto alla salute, Centro conferenze e Ristorante.Il Palazzo della Medicina e del Benessere ospiterà conferenze e convegni per diffondere la cultura della salute. Healthy è ideato da Intermedia di Brescia, un'agenzia di comunicazione specializzata nel settore della salute.

IM

Chirurgia tridimensionale

La natura tridimensionale dei mondi virtuali diventa uno spazio di lavoro interessante anche per la chirurgia. Affinamento della tecnica, studio più approfondito del presidio chirurgico e - ovviamente - viedo visibili da più persone tra loro interagenti e dislocate in RL a centinaia, se non migliaia di chilometri di distanza. Sono questi i vantaggi indicati da Giorgio Palazzini, Primario del Reparto di Chirurgia dell'Apparato Digerente dell'Ospedale Umberto Primo di Roma, in occasione della programmata proiezione di un intervento di ernia inguinale dentro Second Life. L'evento è stato inserito il 27 settembre nel quadro del Congresso Palazzini a Roma.

Second Life, il punto

L'opinione di Cerboni alla SLCC 2007, Second Life Community Convention di Chicago

Indubbiamente Second Life ha raggiunto una massa critica e ha sensibilizzato le grandi masse verso una metafora di interazione, in precedenza relegata in nicchie con scarsa visibilibità mediatica. Le nuove frontiere applicative di Second Life consentiranno di sperimentare ulteriormente nuovi paradigmi e di misurarne l'efficacia. Questo fenomeno, di "sfondamento", ha dato linfa ad un Settore che vede una pluralità di soggetti cimentarsi in piattaforme competitive con SL o in piattaforme focalizzate su particolari segmenti di Mercato (si veda ad esempio la Mattel con la piattaforma dedicata a Barbie o il Progetto "Virtual Me", che si sta realizzando in collaborazione fra Electronic Arts ed Endemol, creatrice del format de "Il Grande Fratello"). L'interesse esplicito in questo campo di colossi del calibro di IBM, Google e Microsoft, tanto per citare solo alcuni players fra i più importanti, fornisce altissime probabilità che questo Settore assuma sempre maggiore importanza nel prossimo futuro. Second Life ha davanti alcune sfide importanti da affrontare, per poter conservare l'attuale leadership, ovvero: miglioramento della grafica, attualmente a livelli non comparabili con altri Sistemi che si presentano in modo più accattivante; miglioramento delle performances e di tutti i parametri legati ai Livelli di Servizio; investimenti nelle infrastrutture e potenziamento dell'Hardware; introduzione di nuovi livelli di sicurezza; apertura del Server; miglioramento del Customer Care; capacità di supporto, gestione

e incentivazione dell'ecosistema di Content Provider e Sviluppatori nati a fianco della piattaforma; creazione di Servizi Infrastrutturali a miglioramento delle funzionalità di fruizione. Linden Lab è raddoppiata come organico dall'anno scorso a quest'anno, ma le sfide sopra elencate richiederanno un imprescindibile ulteriore consistente aumento di risorse e di investimenti, assolutamente essenziali per giocare un ruolo autonomo. Google con l'acquisizione di YouTube ha dimostrato che per loro le risorse non mancano, così come per IBM e Microsoft. Una forma di acquisizione di risorse può essere quella di diventare una Public Company quotata in Borsa a Wall Street, ma questa strada non sarà perseguita a breve, così come mi hanno detto alla Linden Lab su mia esplicita domanda. La mia opinione in sintesi è che comunque il Settore vedrà una crescita consistente, ma che dovremo aspettare ancora un po' per capire chi ne sarà l'effettivo leader.

Bruno Cerboni
Virtual Italian Parks
virtualitalianparks.squarespace.com/vipblog

Poco sesso (virtuale), molto lavoro

Due ricerche statistiche rivelano il "profilo" dei residenti italiani

Si affacciano timidamente le prime indagini statistiche sulla SL nello Stivale. Sono disponibili gli esiti di una ricerca sviluppata all'Università di Udine da Silvia Resti, laureanda in relazioni pubbliche, e la "Second Life Italian Survey", promossa da Valerio Locatelli (Zelconsulting) e Federico Del Zompo. Entrambe, basate sulla partecipazione volontaria degli avatars, hanno raccolto campioni di un centinaio di persone (102 utenti della rete la prima, 200 partecipanti dei quali però 148 titolari di account la seconda), di cui il 18,45% di premium.
I compilatori dei questionari autosomministrati sono stati per lo più maschi(68,93% in "Second Life Italian Survey", 64% nell'altra indagine). La fascia di età prevalente risulta quella tra 20 ed i 34 anni, in linea con i dati "globali" della Linden Lab. Oltre le 45 candeline il metaverso sembra essere off limits.
Dal lavoro di Locatelli e Del Zompo emerge poi che il 55,34% è laureato, solo il 3,6% ha la licenza media. Il 39,81% è dipendente, il 25,25% libero professionista, sono dirigenti il 7,7% ed imprenditori il 5,8% (cifre che coincidono, sebbene metodologicamente il questionario fosse diverso, con quelli della Resti). Il reddito dichiarato è tra i 2 ed i 3 mila euro mensili netti per il 16,67%, oltre i 3 mila per il 9,72%.
L'Italia di Second Life - sempre secondo "Second Life Italian Survey" - si concentra poi prevalentemente al nord ed al centro, scarsa la presenza di utenti in Meridione. E' inworld per più di 14 ore a settimana il 18,45%, da 8 a 14 il 14,56%, da 4 a 7 il 20,39% e da 0 a 3 il 46,60%. Leggendo i dati grezzi cadono alcuni luoghi comuni: al 59,48% non piace far sesso virtuale, il 35,34% personalizza qualche volta l'avatar e frequentano SL per un'attività legata al proprio lavoro in RL il 26,72% molto spesso, 19,83% spesso e il 29,31% mai.

Come nascere a Seconda Vita

Creare (gratuitamente) un account di base

La registazione su Second Life avviene via internet. Una volta sul sito www.secondlife.com cliccate il pulsante arancione in alto a sinistra della pagina che dice "Sign Up Now", l'iscrizione base è gratuita e se volete controllare se i requisiti del vostro computer sono adeguati per avviare Second Life cliccate il pulsante appena sotto, "System Requirements". Il primo passo per la creazione del vostro avatar è la scelta del nome e del cognome; la scelta del nome è libera mentre per il cognome si è legati ad una lista predefinita, vi basterà aprire il menù tendina e selezionare quello che vi piace di più. Potete controllare che il nome e cognome da voi scelto sia disponibile, utilizzando l'opzione "check this name for availability", nel caso fosse già utilizzato Second Life proporrà una lista di cognomi alternativi.
Una volta scelto il vostro nome inserite i vostri dati anagrafici come richiesto ed un indirizzo di posta elettronica valido. Continuate alla pagina successiva digitando tutti i dati richiesti, scrivete una password facile da ricordare ma difficile da scoprire, un "contatore" vi dirà quanto è sicura la vostra password (colore rosso = poco sicura, giallo = mediamente sicura, verde = perfetta!). Se qualcuno vi ha consigliato Second Life e vi ricordate il nome e cognome che usa in-world non dimenticate di menzionarlo sotto la voce "Who referred you?". A questo punto siete ad un passo dall'entrare nel più meraviglioso mondo a 3D mai creato, vi basterà solo scegliere come "nascere": vi verranno proposti sei "modelli" di avatar per ogni sesso, scegliete quello che fa al caso vostro cliccate e… bene! siete pronti per fare il vostro ingresso. Prima vi verrà richiesto però di controllare la vostra posta elettronica ed attivare l'account ciccando sull'apposito link che vi e stato spedito.
Dovrete ora scaricare (nulla però vi impedisce di farlo prima dell'attivazione dell'account) il programma Second Life, che trovate nel sito sotto la voce "Downloads" nella colonna "Support" a pie' di pagina.

Dopo aver scelto il download per il vostro sistema operativo (Windows, Mac o Linux), e dopo aver scaricato ed installato Second Life, vedrete apparire sul desktop l'icona di una mano verde: cliccatela e caricherete il programma. Si aprirà la pagina per il log in, inseriteil nome e cognome del vostro avatar e password, cliccate "Connect" e… siete dentro Second Life, pronti a muovere i primi passi.

Tips & Tricks

Muoversi in Second Life

Muovere il proprio personaggio, l'avatar, in Second Life è molto semplice. Bastano 10 minuti per la pratica ed un po' di memoria per ricordarsi i tasti e le relative funzioni. Qui di seguito vi diamo le indicazioni per muovervi usando un PC o utilizzando un Mac.
PC I tasti base per potersi muovere sono le frecce, su e giù per camminare in avanti ed indietro e destra e sinistra per voltarsi. Premendo "Ctrl+R" si entra in modalità corsa, dalla quale si può uscire ripresento la stessa combinazione. Per volare basta utilizzare i tasti Pag su o Pag giù, per salire e scendere. Per correre o volare nella direzione desiderata utilizzate gli stessi tasti direzionali.
Per gestire invece la visuale si ha una vasta scelta di tasti con altrettante funzioni. Tenendo premuto il tasto Alt si può muovere la visuale con i tasti direzionali per agire sullo ZOOM, oppure se si usa il mouse tenendo premuto Alt+tasto sinistro del mouse. Con Control+Alt e frecce, o tasto sinistro del mouse, è possibile invece ruotare la visuale di 360°. Tenendo invece premuto Alt+Control+Shift (sì, lo so, bisogna essere un po' snodati per questa "mossa") ed utilizzando sempre le frecce o il mouse tenendo premuto il tasto sinistro è possibile scorrere ancora la visuale su due assi: alto e basso, destra e sinistra.
Mac Per gli utenti Mac sono compatibili tutte le opzioni offerte per gli utenti PC, con unica differenza che per volare al posto dei pulsanti Pag su e giù basta tenere premuto il pulsante funzione (Fn) e utilizzare le frecce direzionali per muoversi.

LISTA DELLE LAND ITALIANE

3 Italia, 3 Italia (162, 145, 35)
Agora' Saturnia, Leiter (77, 98, 22)
Alice Home, Telecom Italia 1 (198, 71, 25)
Arcadia - Medieval RPG, Blumoi (33, 123, 37)
Atlantide, Utopian Sunset (180, 28, 27)
Bar Italia, BELLA ITALIA (88, 127, 22)
Bellodicasa.it, Salerio (89, 27, 21)
Beppe Grillo Fan club, Lupulinus (223, 184, 31)
Blue Bay Beach, Velinissimo (64, 131, 29)
C1 Deejay, C1 (75, 83, 27)
Casa dei D.I.C.O., Tsering (234, 34, 86)
Coliseum Center, Fraser (129, 224, 84)
Corso Como - Milano, Sunrise Land (121, 116, 24)
Decoder Island, Decoder (123, 216, 25)
Delos Book Club - Circolo cultura, Amberaldus (216, 244, 79)
Di pietro Winter Park (149, 168, 25)
Diecicento Island, Diecicento (128, 127, 21)
Ecopolis - la Nuova Ecologia - L, Ecopolis (108, 192, 38)
Eleonora Project, Torment (127, 227, 23)
Elite Island Italia, Seyanforth (52, 51, 70)
EnelPark (128, 127, 21)
Experience Italy, Experience Italy (128, 207, 25)
F.C. Inter SL, Plush Southlake (71, 160, 21)
F.C.Internazionale Milano, Inter Official Site (237, 134, 28)
Firenze (162, 200, 27)
Firenze Sports Store, Ellida (38, 17, 83)
Flyermind Empire, Marti (210, 210, 22)
Freedom Italy -Banca d'ItaliaSL, Blackmalkin (138, 54, 24)
Gabetti Island, Gabetti (91, 86, 29)
Genesi Italia (132, 125, 22)
Genova Porto Antico, Genova (215, 196, 23)
Happy Hour Relax Hotel, Viroconium (18, 231, 90)
HeQ / Strawberry, Bourbourton (77, 43, 70)
Hidden Sound Village, Larkspur Island (51, 78, 22)
Hiriam Italian Beach CIty, Hiriam (87, 56, 22)
IBM Italia (120, 127, 50)
IbridArte, Piazza delle Arti, IbridArte (85, 182, 21)
Idearium (136, 178, 45)
Imperial Virtual Games C., Gyachung (30, 209, 89)
Informazione srl - Assisi, Kaskitayo (178, 210, 52) 1
IS - Italica Studios -, Slitheen (163, 87, 152)
ISN Virtual Worlds - Milano - It, ISN Business Park
Istituto Italiano di Cultura - I, Eup (147, 181, 50)
Italian Bad Girls, Go (164, 237, 21)
Italian Dream Land, LoRa Land (101, 74, 24)
Italian Hot Topic Club, Baekga (236, 139, 56)
Italian Life (126, 41, 22)
Italian Lust, Wetas (229, 204, 96)
Italian Project, Panther Crossing (110, 78, 22)
Italian Residence Cinque Terre -, Xenosaur (217, 207, 24)
Italian Soul Center - Italy - I, ikyoto (213, 213, 22)
Italianieuropei (77, 149, 23)
Italy Island Resort (Italia), Free For All (48, 87, 25)
Italy's Heaven - Italia fashion, Horan (131, 145, 58)
Itland - Italian Beach, ITLAND (103, 135, 31)
Itland 2 - QUID Club, ITLAND 2 (55, 173, 30)
Korova Milk Bar, Geoje (133, 153, 31)
La vera Venezia in Second Life, Venice Italy (249, 155, 35)
La vera Venezia in Second Life, Venice Italy (249, 155, 35) 1
Lazio Innovazione Tecnologica, LAit (97, 85, 23)
Lega Calcio SL, GOLDENSANDS (54, 179, 23)
Legenda Disco, Legenda (151, 128, 21)
Lipari (130, 124, 23)
Living Utopia - Linux Italia, Picnic (49, 185, 604)
Lucky Florence - Italian Casino', Aido Wedo (175, 142, 40)
Made in Italy, Galore (195, 230, 39)
ManetteMatte, University (73, 86, 40)
Mantova, Mitcom Experience (130, 83, 136)
Mediterranean Dream, Vstex (38, 11, 22)
Mediterraneo, ocean club, Labro (82, 209, 33)
Meetup Bari, Marmalade (251, 104, 60)
Metek's Teknival, Animus (107, 172, 42)
Mini Marca Club, Dosojin (62, 90, 29)
MonteCarlo Bay, Hwanin (249, 13, 21)
MTV Italia (40, 74, 22)
Pantalica, ERE Pantalica (126, 119, 24)
Parioli Rome Italy, Parioli (152, 164, 40)
Pirata Disco Club, Caribbana Boulevard (73, 35, 25)
Playa Games-Italy Camp, Minola (224, 49, 22)
Poetto Beach Sardegna Disco Art Gallery, Emilia (221, 23, 21)
Porto Venere - Italia, Curlew Waters (70, 90, 21)
Pyramid Expo Palace, Mounford (2, Mounford (225, 35, 61)
S2 Designs, Seonbawee (84, 163, 51)
Salento Hot Key, Lynnwood (177, 90, 69)
Sardegna, Sardinia, Sardigna (123, 173, 32)
Sardinia Resort (136, 202, 43)
Script Lab Italia - Padiglione s, Brownlee (174, 24, 148)
Second Italia 1 (155, 132, 21)
SecondLearning SandBox Italiana, INDIRE (198, 114, 22)
Siena, Siena (122, 136, 31)
Sikania, Vanilla Isle (226, 51, 22)
SLibero, Ampollino (169, 20, 57)
Sole di Sicilia, Terra di Sicilia (198, 31, 22)
Spazio '50, Orange Bisbee (62, 31, 22)
SpazItalia (126, 136, 29)
Spicy Club, Viticuso (24, 136, 24)
Style / Corriere della Sera, StyleMagazine (108, 162, 21)
TaToS, Zaitsev (184, 37, 21)
Tenera e' la notte Jazz Club, Elvarg (132, 232, 73)
That's Amore @ Romantic Beac, Publius (163, 196, 25)
The Second Life of Palladio, Paradise Isles (232, 222, 25)
Torino Vera, Piemonte (241, 230, 396)
Torino, NoGravity (174, 133, 26)
Torino, Torino1 (166, 55, 26)
Torino1 Italy, Torino1 (138, 43, 29)
Trinacria, Nuova Sicilia (182, 190, 23)
Tuscany (Italy) - Toscana (36, 119, 21)
Underworld, Italian Mafia City, Kumiho (131, 151, 59)
Utopia Inc. Beach, centro italia (229, 99, 21)
Veneto Italia (Italy), Veneto (124, 122, 23)
Villa Adriana 2007, Villa Adriana (132, 145, 29)
Vitto & C. - Studios. RL+SL arc, Campanula (100, 14, 102)
Vulcano, Vulcano (67, 62, 27)
Zoccolina's Dream, Nataly Paradise (190, 54, 23)

Da "avatar" a "slurl" tutte le parole che servono

Avatar
Termine sanscrito che indica le "emanazioni" o la "forma-apparizione" di un essere: in questo caso è il personaggio a 3D con cui viene rappresentato l'utente nel mondo virtuale. SL fornisce un set di avatar personalizzabili. In SL è possibile muovere l'avatar con frecce direzionali sulla tastiera del proprio computer per fargli compiere azioni di base quali: volare, camminare, e interagire con oggetti o con altre persone. L'avatar si sposta da un luogo all'altro attraverso il tp o teleport seguendo i landmark ovvero l'archiviazione di un posizionamento in un dato luogo.

Ban
Bannare, bandire. Atto di esplicito divieto di accesso effettuato dal proprietario del terreno. L'atto di rimozione permanente dal sistema può invece essere feetuuato solo dai Linden per grave infrazione delle regole.

Griefer
Molestatore di altri residenti.

Inworld
Interno al mondo virtuale.

Lag
Rallentamento o perido di latenza del sistema causato da vari fattori: ritardo fra client e server; interruzione della connessione causata dalla mancanza di dati o rallentamento dei tempi di risposta agli imput; sovraccarico che causa scatti nella risposta del computer causato dalla scheda video o dal processore.

Pose-balls
Sorta di sfere che, se cliccate, animano l'avatar facendogli assumere precise posizioni corporee o serie di movimenti.

Machinima
Tecnica fornita dal sistema per consentire di girare in tempo reale filmati video del gioco in 3d.

Mouselook
Punto visuale del mouse, ovvero al modalità soggettiva visuale della camera (fotografica o video).

Note card
Documento di testo utilizzato per copiare e incollare informazioni al fine di comunicare in merito a chat pubbliche e private, gruppi, istruzioni per script ed oggetti.

Orientation Island (OI)
Luogo di arrivo e accoglienza dove ci si esercita ad apprendere i fondamentali movimenti e le regole base di costruzione e modificazione dell'avatar.

Residente
L'abitante di SL; i nuovi residenti vengono chiamati newbie (nuovo arrivato).

Owner
Proprietario di un terreno (minima pezzatura 512 m) o di un group, un gruppo.

Primitive
Materia prima. Un solido virtuale o unità di base per la costruzione di oggetti grafici all'interno di SL, sono detti anche prim o al plurale prims.

Relog
Riloggare ovvero uscire e rientrare da SL facendo il login di accesso.

Slurl
Collegamento inserito in una pagina web che consente di raggiungere una località del mondo virtuale lanciando il client di sl da un browser internet (es. Internet Explorer, Firefox, Safari, ecc.).

Sim/Simulator
Regione quadrata che è parte del mondo di SL, composto da terre virtuali interconnesse (land) composte da più piccole porzioni: di queste sims il 70% è terra ferma e il restante 30% sono isole. Il termine originariamente deriva da "simulatore" ovvero il server con il quale si crea un ambiente virtuale. Se la sim è circondata dall'acqua e staccata dalla mainland (continente principale gestito dai Linden) allora è un'isola.

➜